

Informatique AMSTRAD
AMSTAR
ISSN 0298-654 X
UN AN DÉJÀ !
SPÉCIAL ANNIVERSAIRE : PLUS DE 300 PHOTOS POUR 120 LOGICIELS PRÉSENTÉS !
GRAND CONCOURS UBISOFT ET AMSTAR !
MANHATTAN 95
LIGHT
UBI Soft
M 2817 - 12 - 12,00 F
3792817012006 00120
MENSUEL - N° 12 - AOÛT/SEPT. 87

AMSTRAD GOLD HITS II







1 2 3

Cinq Hit dans un super album pour Amstrad

Cassette & Disquette







4 5

U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Chateauneuf de Grasse. Tel: 93 42 71 44.

SOMMAIRE



AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

Directeur de publication :
Sylvio FAUREZ
Rédacteurs en chef
Marcel LE JEUNE – Denis BONOMO
Rédaction
Catherine VIARD – Olivier SAOLETTI
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Rewriter Isabelle HALBERT
Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquette
Jean-Luc AULNETTE - Patricia MANGIN
Photocomposition SORACOM
N. CHAPPE, B. RESTOUT, V. LEZOT
Impression : LA HAYE MUREAUX
Photogravure : Bretagne Photogravure
Service Rassort Réseau :
Gérard PELLAN – Tél. vert 05.48.20.98
Inspection des ventes
Christian CHOUARD
Abonnement - Vente au numéro
Catherine FAUREZ - Tél. 99.52.98.11
Secrétariat – Rédaction
SORACOM EDITIONS
La Haie de Pan – 35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex : SORMHZ 741.042 F
Serveur télématique : 36.15 + MHZ
CCP RENNES 794.17V
Distribution NMPP
Dépôt légal N° 23742
Code APE 5120
Régie Publicitaire
IZARD CREATION, 15 rue St-Melaine
35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33
Chef de publicité : P. SIONNEAU
Assistante : Fabienne JAVELAUD



EDITORIAL

Un an déjà ! Pour souffler ensemble cette première bougie, nous vous avons préparé un numéro un peu exceptionnel. Choisir un logiciel n'est pas une mince affaire : les titres évocateurs n'ont parfois rien à voir avec le produit. C'est la raison pour laquelle vous vous proposons cette fois le catalogue abondamment illustré d'une sélection de jeux et utilitaires retenus par la rédaction d'Amstar.
Avec le mois d'août arrive la fin du concours Amstar. Vous avez jusqu'au 31, dernier délai, pour nous faire parvenir votre meilleure réalisation. Ne manquez pas l'occasion de vous faire connaître !
Quant à tous ceux qui lisent ces lignes couchés sur le sable, dans le foin ou sur l'herbe tendre d'un vert pâturage alpestre, qu'ils profitent bien de ces moments de détente : la rentrée arrive à grands pas !

La Rédaction

LOGICIELS PRESENTÉS DANS CE NUMÉRO

Arcade

ACADEMY	CRL
ARKANOID	Imagine
BACTRON	Loriciels
BARBARIAN	Palace Software
BOMB JACK	Elite
CAULDRON II	Palace Software
DRAGON'S LAIR II	Software Projects
FLASH	Loriciels
GAUNTLET	U.S. Gold
GHOSTS'N GOBLINS	Elite
HYDROFOOL	FTL
IKARI WARRIORS	Elite
K.Y.A.	Loriciels
KINETIK	Firebird
KNIGHT GAMES	English Software
KRAKOUT	Gremlin Graphics
LEVIATHAN	English Software
LIGHTFORCE	FTL/Ubi Soft
LIVINGSTONE	Microïds
MAG MAX	Imagine
MARACAIBO	Loriciels
METROCROSS	U.S. Gold
NEMESIS THE WARLOCK	Micropool
PROHIBITION	Infogrames
REVOLUTION	Vortex Software
ROBBBOT	Ere Informatique
SIGMA 7	Durell/Ubi Soft
SPACE HARRIER	Elite
SPINDIZZY	Electric Dreams
STARGLIDER	Rainbird
STRYFE	Ere Informatique
THANATOS	Durell/Ubi Soft
THE LAST MISSION	Loriciels
THING BOUNCES BACK	Gremlin Graphics
TRAIL BLAZER	Gremlin Graphics
XARQ	Electric Dreams

Arcade/aventure

BOB WINNER	Loriciels
DESPOTIK DESIGN	Ere Informatique
IMPOSSIBLE MISSION	Epyx
INERTIE	Ubi Soft
JACK THE NIPPER	Gremlin Graphics
KORONIS RIFT	Lucas Film
MADDOG	Titus
MANHATTAN 95	Ubi Soft
MERCENARY	Novagen
MGT	Loriciels
MOVIE	Imagine
NONTERRAQUEOUS	Mastertronic
NITROGLYCERINE	Coktel Vision
PACIFIC	Ere Informatique
RANA RAMA	Hewson/Ubi Soft
SABOTEUR	Ubi Soft
SHORT CIRCUIT	Ocean/U.S. Gold
ZOX 2099	Loriciels

Aventure

BIG BAND	FIL
EREBUS	Titus
GLOBE TROTTER	Excalibur
HARRY ET HARRY	Ere Informatique
INVITATION	Loriciels
KILLER STAR	Loisitech
L'AFFAIRE SYDNEY	Infogrames
LE PACTE	Loriciels
LE PASSAGER DU TEMPS	Ere informatique
LES PASSAGERS DU VENT	Infogrames
LITTLE COMPUTER PEOPLE	Activision
MASQUE	Ubi Soft
MEURTRES EN SERIE	Cobra Soft
RELIEF ACTION	Loriciels
SRAM 2	Ere Informatique
THE PAWN	Rainbird/Ubi Soft

TOP SECRET	Loriciels
ZOMBI	Ubi Soft

Jeu de rôle

ELITE VERSION GOLD	Firebird
FAIAL	Excalibur
FER ET FLAMME	Ubi Soft
INCANTATION	Softhawk
LES TEMPLIERS D'ORVEN	Loriciels
MYSTIQUE	Excalibur

Réflexion

1000 BORNES	Free Game Blot
COLOSSUS CHESS 4	CDS Software
DES CHIFFRES ET DES LETTRES	Loriciels
HACKER	Activision
REFLEXION	Cobra Soft
REVERSI CHAMPION	Loriciels
TENSIONS	Ere Informatique
THE SENTINEL	Firebird
TRIVIAL PURSUIT	Domark/Ubi Soft

Simulation

10TH FRAME	U.S. Gold
3D GRAND PRIX	Amsoft
ACE OF ACES	U.S. Gold
AMERICA'S CUP	U.S. Gold
BLUE WAR	Free Game Blot
FRANCK BRUNO'S BOXING	Elite
GOLF TROPHEE	Cobra Soft
HMS COBRA	Cobra Soft
PING-PONG	Konami
SAILING	Activision
SAMURAI TRILOGY	Gremlin Graphics
SILENT SERVICE	U.S. Gold
SPITFIRE 40	Mirrorsoft
SUPER CYCLE	Epyx
TENNIS 3D	Loriciels
TOMAHAWK	Digital Integration
WINTER GAMES	Epyx
YIE AR KUNG FU	Imagine

Utilitaire

3D STUDIO	Cobra Soft
ECHO-SOFT	E.S.A.T. Software
GRAPHIC CITY	Ubi Soft
PRINT MASTER	Siren Software
THE ADVANCED MUSIC SYSTEM	Rainbird
THE ADVANCED OCP ART STUDIO	Rainbird

Wargame

ANNALS OF ROME	PSS
LA BATAILLE D'ANGLETERRE	Ere Informatique
NUCLEAR DEFENCE	Amsoft
OPERATION NEMO	Coktel Vision
THEATRE EUROPE	Ere Informatique
TOBROUK 1942	Ere Informatique



AVENTURE, RISQUE, SIMULATION, SUSPENS...
TOUJOURS DU NOUVEAU CHEZ
BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX
EN TOUTE LIBERTÉ, POUR PARTIR A LA DÉCOUVERTE, LE PLUS IMPORTANT CENTRE FRANÇAIS D'ÉCHANGE DU LOGICIEL DE JEUX VOUS OFFRE UN CHOIX QUASIMENT ILLIMITÉ DE PROGRAMMES. AVENTURE, FICTION, SIMULATION, RÉFLEXION, CHOISISSEZ VOS DOMAINES DE PRÉDILECTION ET MESUREZ-VOUS AUX DIFFICULTÉS PROPOSÉES PAR LES JEUX.
TOURNEZ LA PAGE ET DÉCOUVREZ UN CHOIX FANTASTIQUE EN CASSETTES OU DISQUETTES.
GALO



ATTENTION : La valeur de la première colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyés pour échange.
La valeur de la deuxième colonne, le prix de vente des logiciels commandés.

NOUVEAUTES SIGNALEES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALES PAR ▽

TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

	1001 BC	37	75
▽	1942	27	55
	3 D FIGHT	22	45
	ACE	44	89
▽	ACE OF ACES	29	59
	ACROJET	44	89
▽	ACTIVATOR	24	49
	ALIEN 2	34	69
▽	ALIEN 8	15	30
	ALIEN HIGWAY	27	55
	AMELIE MINUIT	29	59
	AMERICA'S CUP	39	79
	AMSTRAD ACADEMY	47	95
	ANNALS OF ROME	57	115
	ANTIRIAD	39	79
	ARKANOID	44	89
	ARMY MOVE	44	89
▽	ASPHALT	42	85
	ASTERIX	37	75
	AU REVOIR MONTHY	47	95
	AVENGER	32	65
▽	BACTRON	24	49
	BAD MAX	29	59
	BALL BREAKER	49	99
	BALLE DE MATCH	34	69
●	BARBARIAN	47	95
●	BASKETT BALL	44	89
	BIGGLES	32	65
▽	BIG 4	39	79
	BILLY LA BANLIEUE	32	65
●	BLACK BALL	47	95
	BLADE RUNNER	24	49
▽	BLAGGER	24	49
	BOMB JACK	27	55
▽	BOMB JACK 2	37	75
	BOUNDER	37	75
▽	BREAKTHRU	24	49
●	BUBBLER	47	95
	BRUCE LEE	15	35
	CAMELOT WARRIORS	47	95
	CAULDRON 2	24	49
●	CESNA OVER MOSCOU	69	139
	CHILLER	15	35
▽	CITY SLICKER	24	49
▽	COBRA	32	65
▽	CODENAME MAT 2	15	35
	COMBAT LINX	22	45
▽	COMMANDO	19	39
	COMPUTER HITS 10	49	99
	CONFUZION	33	75
●	COSA NOSTRA	62	125
	CRYSTAL CASTLE	47	95
	CRYSTANN	82	165
	DAMBUSTER	25	55
	DAN DARE	44	89
	DANDY	42	85
●	DANGER STREET	62	125
	DARK STAR	22	45
▽	DEACTIVATOR	24	49
●	DEATHCATE	47	95
	DEATHVILLE	44	89
▽	DEEP STRIKE	24	49
	DESPOTIK DESIGN	62	125
	DOG FIGHT	49	99
	DONKEY KONG	39	79
	DRAGON'S LAIR	39	79
	DRAGON'S LAIR 2	47	95
	DYNAMITE DAN	39	79
	EAGLE NEST	49	99
	EDEN BLUES	27	55
▽	ELECTRA GLIDE	24	49
▽	ELECTRIC WONDERLAND	22	45
	ELITE	42	85
	ENIGME A OXFORD	79	159
▽	EQUINOXE	24	69
	EREBUS	54	109
	EXPLODING FIST	15	35
	EXPLORER	34	69
	EXPRESS RIDER	47	95
▽	FAIRLIGHT	24	49
	FIGHTER PILOT	15	30
	FIGHTING WARRIOR	19	39
●	FINAL MARTIX	47	95
	FIRE LORD	37	75
	FLASH	64	129
	FLIGHT PAT 737	22	45
	FRANCE GEO	49	99
▽	FUTURE KNIGHT	27	55
▽	GALACHIP	22	45
	GALVAN	24	49
▽	GHOST'N GOBLINS	22	45
	GHOSTBUSTERS	15	35
	GOLD HITS 2	54	109
	GOLIATH	42	85
▽	GOONIES	24	49
▽	GRAND PRIX 500 CC	37	75
	GRAPHIQUE CITY	37	75
	GREEN BERET	22	45
	GREYFIELD	49	99
	HACKER	24	49
▽	HACKER 2	32	65
	HANSE	74	149
	HARBALL	44	89
●	HEAD OVER HEELS	44	89
	HIGLANDER	24	49
	HIJACK	37	75
●	HITS ERE 1	72	145
	HIT PACK 2	47	95
	HOWARD THE DUCK	44	89
	HUNTER KILLER	15	35
	HYDROFOOL	47	95
▽	HYPERSPORTS	22	45
▽	IKARI WARRIORS	29	59
	IMPOSSABALL	42	85
●	INERTIE	59	119
▽	INFILTRATOR	27	55
	INTERNATIONAL KARATE	42	85
	INTO OBVILON	15	35
●	INVITATION	64	129
▽	JAIL BREAK	32	65
	JUMP JET	19	39
●	K.Y.A.	62	125
	KAT TRAP	44	89
●	KILLED UNTIL DEAD	47	95
	KILLER KING	49	99
	KINEKIT	44	89
	KNIGHT GAMES	37	75
	KNIGHT LORE	22	45
	KNIGHT RIDER	22	45
▽	KONAMI COIN OP HITS	27	55
	KONAMI'S GOLF	37	75
●	KRACK OUT	44	89
	KWAH	42	85
▽	L'AFFAIRE SYDNEY	44	89
	L'AIGLE D'OR	47	95
	L'HERITAGE	49	99
	LE SCEPTRE D'ANUBIS	67	135
	LEADER BOARD	44	89
	LES DENTS DE SA MERE	32	65
	LES LAUREATS	44	89
	LEVIATHAN	47	95
●	LIVINGSTONE SUPONGO	44	89
●	LIVINGSTONE	62	125
	LORD OF THE RING	37	75
	M'ENFIN	67	135
	MAD DOG	69	139
	MAGMAX	44	89
	MANANTHAN 95	62	125
	MANIC MINER	22	45
	MARACAIBO	32	65
▽	MARBLE MADNESS	49	99
●	MARCHE A L'OMBRE	72	145
●	MARIO BROTHERS	44	89
	MARTIANOIDS	47	95
	MASTER OF THE LAMPS	22	45
	MERCENAIRE	37	75
	MERCENARY	44	89
▽	MERMAID MADNESS	22	45
	METRO 2018	39	79
	METROCROSS	47	95
	MGT	47	95
	MIAMI VICE	34	69
	MICROPPOL HITS	47	95
	MICROSAPIENS	27	55
	MINDSHADOW	19	39
	MISSION 2	39	79
	MISSION OMEGA	42	85
▽	MLM 3 D	29	59
	MONTHY ON THE RUN	37	75
	MR FREEZE	22	45
●	MUTANTS	44	89
	NEMESIS	44	89
●	NEMESIS THE WARLOCK	44	89
	NEXUS	37	75
	NIGHT GUNNER	24	49
	NIGHTSHADE	19	39
	NOW GAMES 3	27	55
	NOW GAMES 4	49	99
	PACIFIC	27	55
▽	PACK ELITE	24	49
●	PAPERBOY	44	89
▽	POSEIDON	22	45
	PRODIGY	39	79
●	PROFANATION	59	119
	PYJARAMA	22	45
	QUESTOR	42	85
	RAID SCORPION	47	95
	RAID SUR TENERE	29	85
	RASPUTIN	37	75
▽	REBELS PLANET	27	55
	RED ARROWS	24	49
	RELIEF ACTION	74	149
▽	REVOLUTION	27	55
	ROBBOT	49	99
	ROCK'N WRESTLE	32	65
	ROCKET BALL	37	75
	RODEO	39	79
	ROOM 10	34	69
	SABOTEUR 2	47	95
	SAI COMBAT	32	65
	SAILING	44	89
	SAMANTHA FOX STRIP	42	85
●	SAMOURAI TRILOGY	44	89
	SAPIENS	24	49
	SARACEN	44	89
	SCALEXTRIC	49	99
▽	SCOOBYDOO	24	49
	SECRET DU TOMBEAU	44	89
	SENTINEL	47	95
	SHAOLIN ROAD	47	95
	SHOCKWAY RIDER	44	89
▽	SHOGUN	24	49
	SHORT CIRCUIT	44	89
	SKYFOX	19	39
●	SLAP FIGHT	44	89
	SOLD A MILLION 2	37	75
▽	SOLD A MILLION 3	27	55
	SPACE SHUTTLE	39	79
	SPECIAL OPERATIONS	32	65
	SPELBOUND	15	35
▽	SPINDIZZY	29	59
	SPY VS SPY 2	49	99
▽	STAR GLIDER	54	109
●	STAR RAIDER 2	44	89
	STAR STRIKE 2	39	79
	STARION	22	65
	STARQUAKE	47	105
▽	STREAT HAWK	27	55
▽	STRIKE FORCE HARRIER	24	49
	STRYFE	67	135
	SUPER CYCLE	49	95
	SUPER HITS	54	109
	SWORD AND SORCERY	57	115
	TAI BOXING	34	69
●	TAI PAN	44	89
	TARZAN	37	75
	TAU CETI	24	49
	TENSION	54	109
▽	TENTH FRAME	42	85
▽	TERROR OF THE DEEP	44	89
▽	THANATOS	37	75
▽	THE GREAT ESCAPE	34	69
●	THE LAST MISSION	62	125
●	THING BOUNCES BACK	44	89
	THINK	44	89
	THOMAHAWK	44	89
	TOAD RUNNER	39	79
	TOBROUCK	44	89
▽	TOP GUN	27	55
	TORNADO LOW LEWEL	29	59
	TRAILBLAZER	37	75
	TRANSAT ONE	44	89
	TRIVIAL PURSUIT	54	109
	TROLLIE WALLYE	22	45
▽	TT RACER	24	49
▽	UCHIMATA	39	79
	VIRGIN ATLANTIC	49	99
	VOTEZ POUR MOI	42	85
	WARLOCK	47	95
	WARLORD	44	99
	WARRIOR	37	75
▽	WAY OF THE TIGER	24	49
▽	WERNER	37	75
	WHO DARES WIN 2	29	59
●	WIZBALL	44	89
	WORLD CUP	19	39
▽	WORLD GAMES	49	95
	XARQ	49	99
	XENO	44	89
	XEVIOUS	42	85
	YIE AR KUNG FU 2	37	75
	ZAXX	39	79
	ZOIDS	39	79

DISQUES

▽	1942	42	85
	ACTIVATOR	57	115
▽	ALIEN 2	49	99
	ALIEN HIGWAY	57	115
	AMERICA'S CUP	62	125
▽	ANTIRIAD	42	85
	ARKANOID	72	145
	ARMY MOVE	72	145
▽	ASPHALT	57	115
	ATHLETE	77	155
▽	ATLANTIS	42	85
	AU REVOIR MONTHY	72	145
	AVENGER	54	109
	BALL BREAKER	72	145
●	BARBARIAN	64	129
	BARRY MAC GUIGAN	52	105
●	BASKET BALL	64	129
	BATMAN	52	105
▽	BIG 4	57	115
	BIG BAND	102	205
▽	BILLY LA BANLIEUE	44	89
●	BLACK MAGIC	74	149
	BLUE WAR	79	159
	BOB WINNER	89	179
	BOMB JACK 2	67	135
	BOUNDER	59	119
▽	BREAKTHRU	44	89
	BRIDGE PLAYER 3	74	149
●	BUBBLER	72	145
▽	CAULDRON 2	39	79
●	CESNA OVER MOSCOU	97	195
	CINE CLAP	62	125
▽	COBRA	57	115
	COMPUTER HITS 6	77	155
●	COSA NOSTRA	89	179
	CRYSTAL BLEU	107	215
	CRYSTAL CASTLES	72	145
	DAKAR MOTO	89	179
	DAN DARE	59	119
	DANDY	69	139
●	DANGER STREET	77	155
	DEACTIVATOR	67	135
●	DEATHCATE	67	135
	DEATHVILLE	69	139
	DEEP STRIKE	67	135
	DESPOTIK DESIGN	92	185
	DOG FIGHT	72	145
	DONKEY KONG	62	125
	DRAGON'S LAIR	47	95
	EAGLE NEST	72	145
	ELECTRA GLIDE	54	109
	ENIGME A OXFORD	109	219
	EQUINOXE	65	145
	EREBUS	64	129
	ETHNOS	92	185
▽	EXPLORATEUR 3	64	129
	EXPLORER	67	135
	EXPRESS RIDER	69	139
▽	FAIAL	79	159
▽	FAIRLIGHT	44	89
	FIGHTER PILOT	34	69
●	FINAL MARTIX	67	135
	FIRE LORD	57	115
	FLASH	89	179

	FRANK BRUNO BOXING	54	109
	FUTURE KNIGHT	57	115
	GALVAN	49	99
	GAUNTLET	59	119
	GLIDER RIDER	52	105
	GOLD HITS 2	72	145
▽	GOLDEN HITS	39	79
▽	GRAND PRIX 500 CC	44	89
▽	GRAPHIQUE CITY	67	135
	GREEN BERET	37	79
	HACKER	57	115
▽	HACKER 2	52	105
▽	HANSE	84	169
	HARDBALL	44	89
	HAWAI	82	169
	HIGWAY ENCOUNTER	37	75
	HIJACK	47	95
	HISTOIRE D'OR	72	165
●	HITS ERE 1	112	225
▽	HIT PACK 2	59	119
	HYDROFOOL	64	129
	IKARI WARRIORS	49	99
	IMPOSSABALL	67	135
▽	IMPOSSIBLE MISSION	39	79
	INCANTATION	87	175
●	INERTIE	74	149
	INFILTRATOR	54	109
	INTERNATIONAL KARATE	59	119
●	INVITATION	87	175
	JACK THE NIPPER	59	119
▽	JAIL BREACK	52	105
●	K.Y.A.	92	185
	KAT TRAP	74	149
▽	KNIGHT GAMES	42	85
▽	KONAMI COIN OP HITS	39	79
●	KRACK OUT	67	135
	L'ANTRE DE GORK	82	169
	LE CHEVALIER BLANC	72	145
	LE PACTE	82	165
	LE PASSAGER DU TEMPS	97	195
▽	LEADER BOARD	64	129
	LES ANNALES DE ROME	69	139
●	LIVINGSTONE	89	179
●	LIVINGSTONE SUPONGO	67	135
	M'ENFIN	84	169
	MAD DOG	89	179
	MAG MAX	72	145
	MANHATAN 95	74	149
▽	MARACAIBO	47	95
●	MARCHE A L'OMBRE	82	165
●	MARIO BROTHERS	67	135
	MASQUE	79	159
	MERCENARY	92	185
	MERMAID MADNESS	54	109
	METROCROSS	79	159
	MGT	54	109
▽	MIAMI VICE	34	69
	MICROPOOL HITS	72	145
	MICROSCRABBLE	54	109
●	MIROIR ASTRAL	109	219
	MISSION OMEGA	62	139
	MLM 3 D	82	165
	MONOPOLY	97	195
	MONTHY ON THE RUN	64	129
	MOVIE	82	165
●	MUTANTS	72	145
	NEMESIS	69	139
●	NEMESIS THE WARLOCK	72	145
	NEXUS	64	129
	NIGHT GUNNER	34	69
	NITROGLICERINE	87	175
▽	ONE	49	99
	OPERATION NEMO	77	155
	PACK ELITE	52	105
●	PAPERBOY	67	135
	PING PONG	49	99
▽	PRODIGY	47	95
●	PROFANATION	74	149
	PYRAMIDE D'ATLANTIS	49	99
	QUESTOR	67	135
	RAID	29	59
▽	RED ARROWS	37	75
	RED HAWK	64	129
	RELIEF ACTION	89	179
	RENEGADE	67	135
	RESCUE ON FRACTALUS	52	105
	REVOLUTION	64	129
▽	ROBBOT	39	79
	ROBINSON CRUSOE	79	158
	ROCKY HORROR SHOW	42	85
	RODEO	82	165
	ROOM 10	59	119
	SABOTEUR	67	139
	SABOTEUR 2	69	139
▽	SAI COMBAT	34	69
	SAILING	62	125
●	SAMOURAY TRILOGY	72	145
	SAPIENS	44	89
	SACAREN	72	145
	SCALEXTRIC	72	145
▽	SCOOBYDOO	34	69
	SENTINEL	72	145
	SHAOLIN'ROAD	72	145
	SHOCKWAY RIDER	64	129
	SHORT CIRCUIT	64	129
	SIGMA 7	69	139
●	SLAP LIGHT	72	145
▽	SOLD A MILLION 2	32	65
▽	SOLD A MILLION 3	39	79
▽	SPACE HARRIER	39	79
	SPACE SHUTTLE	57	115
	SPINDIZZY	39	79
▽	SPITFIRE 40	39	79
	SRAM	39	79
	SRAM 2	54	105
	STAIRWAY TO HELL	69	139
▽	STAR GLIDER	49	99
●	STAR RAIDERS 2	64	139
	STAR STRIKE 2	57	115
	STARQUAKE	69	139
	STRIKE FORCE HARRIER	39	79
	STRYFE	92	185
	SUPER CYCLE	69	139
	SUPER HITS	72	145
	SW REPORTER	54	109
	SWORD AND SORCERY	47	95
	TAI BOXING	49	99
●	TAI PAN	67	135
▽	TAU CETI	44	89
	TEMPEST	64	129
	TENSION	67	135
▽	TENTH FRAME	62	125
	TERROR OF THE DEEP	72	145
	THANATOS	67	135
●	THE LAST MISSION	89	179
▽	THE PAWN	64	129
	THEATRE EUROPE	69	139
●	THING BOUNCES BACK	64	129
	THOMAHAWK	57	115
	TOAD RUNNER	59	119
	TOBROUCK	62	125
▽	TOP GUN	37	75
▽	TOP SECRET	57	115
	TORNADO LOW LEVEL	64	129
	TRAILBLAZER	57	115
	TRIVIAL PURSUIT	94	189
▽	TURBO ESPRIT	39	79
	UCHIMATA	72	145
▽	V	32	65
	WARLOCK	67	135
▽	WERNER	52	105
	WINTER GAME	57	115
●	WIZBALL	72	145
●	WORLD GAMES	72	145
	XENO	57	115
	XEVIOUS	77	155
	YIE AR KUNG FU 2	62	125
	ZAXX	72	145
	ZOIDS	39	79
	ZOMBIE	44	89

COMMENT FONCTIONNE LE CENTRE BOOMERANG ?

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs : la première est la valeur de reprise des logiciels que vous envoyez au centre, la deuxième le prix de vente des logiciels que vous commandez.

Pour calculer votre échange, additionnez les valeurs de reprise des logiciels que vous envoyez, puis le prix de vente des logiciels que vous commandez, effectuez ensuite la soustraction : total de la commande moins total de la reprise et vous obtiendrez le montant de votre échange ; à ajouter, seulement lors de votre premier échange, au montant de votre adhésion qui est valable un an et vous permettra de recevoir tous les mois la liste remise à jour des logiciels.

Avec BOOMERANG, pas de contraintes, de commande minimum ou autre, mais deux simples règles qui régissent le fonctionnement des échanges : les logiciels envoyés doivent être d'origine, ils doivent nous parvenir dans leur boîtier d'origine avec la notice d'utilisation.

Le nombre de logiciels envoyés ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyez ou commander des logiciels sans en envoyer.

Les envois sont traités sous 48 heures, pour les produits en stock, les logiciels reçus du centre sont garantis et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.

Adressez votre colis ou votre commande à :

BOOMERANG - B.P. 585 - 74054 ANNECY Cedex - Tél. 50.67.70.42

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

GAO

BULLETIN D'ADHÉSION

NOM ______________________ PRÉNOM ______________________

ADRESSE ______________________

CODE POSTAL __________ VILLE ______________________

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C	D	VALEUR DE REPRISE (1ère colonne)
		TOTAL REPRISE	

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C	D	VALEUR COMMANDE (2ème colonne)
		TOTAL COMMANDE	

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE ______________________ [   ]

ADHÉSION 50 F + FRAIS D'ENVOI 15 F ______________________ [+ 65 F]

MONTANT TOTAL ______________________ [   ]

A l'ordre de Boomerang. Ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

VOTRE MATÉRIEL : ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

Traditionnellement calme, la période d'été nous amène rarement beaucoup de nouveautés. Pourtant, c'est l'époque que choisissent les éditeurs de logiciels pour présenter les produits qui seront commercialisés dès le début de l'automne.

A L'AMSTRAD COMPUTER SHOW, qui a leu lieu à Londres pendant le 2e week-end du mois de juillet, nous avons pu découvrir quelques-uns de ces logiciels qui seront, peut-être, aux premières places des prochains "hits".
Mastertronic rencontre toujours un fier succès avec sa gamme à prix réduits. Ariolasoft nous enverra bientôt Triaxos aux somptueux graphismes en 3D ou encore Starfox, pour les voyageurs de l'espace intergalactique. Epyx aime les simulations sportives et vous pourrez organiser des compétitions avec Worlds Games. Infocom semble également rencontrer un franc succès avec Moonmist, qui séduira les amateurs d'aventure fiction en langue anglaise.

Il était amusant de voir également exposés quelques produits français comme Cherry Paint (logiciel de création graphique) dont le listing avait été publié par notre confrère "CPC" ou encore, le célèbre Discology aux finalités moins avouables...

EN FRANCE

UBI-SOFT annonce 2 nouvelles versions de ses logiciels Masque et Manhattan 95. Les joueurs pourront aller plus loin dès le début du jeu et explorer ainsi plus rapidement les différents tableaux, sans pour autant faire perdre à l'aventure tout son mystère.

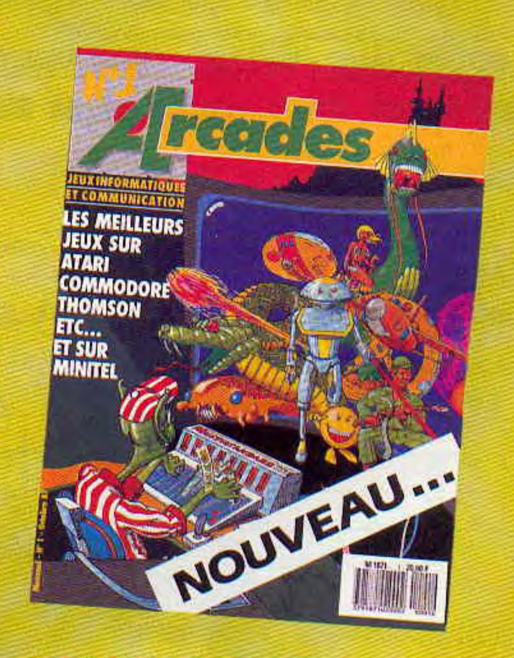
ERE INFORMATIQUE vient de passer un accord lui réservant l'exclusivité du nom et du logo de la célèbre revue "Métal Hurlant". Ce sera aussi le nom de sa nouvelle gamme de logiciels, qui vous sera bientôt présentée dans AMSTAR. Les thèmes retenus sont l'humour (Bubble Ghost), le fantastique (Blood) et l'aventure (Crash Garett).
Pour septembre, ERE Informatique nous promet aussi Oxphar, jeu d'aventure à la fois logiciel et spectacle et un... compilateur intégral (on a hâte de le voir) utilisant au mieux la mémoire de l'AMSTRAD.

INFOGRAMES s'intéresse au sport, pour dérouiller les jambes et décrasser les poumons.
Les Dieux de la Mer vous permettront de goûter aux joies du ski nautique.
Bivouac vous fera connaître celles de l'escalade et la solitude des hautes cîmes.

COBRA-SOFT adapte un livre qui fut aussi un film : les Ripoux. Et c'est pour septembre !



UN NOUVEAU CONFRERE !
Dès le début du mois d'octobre, les marchands de journaux devront réserver une petite place sur leurs étagères au nouveau mensuel "ARCADES". Edité par notre groupe de presse, il sera aussi beau que "AMSTAR" et ouvrira ses colonnes à toutes les machines : ATARI, COMMODORE, THOMSON, SINCLAIR etc... Et ce n'est pas tout ! Les fans du minitel y trouveront bon nombre de recettes pour jouer en dépensant moins. Affaire à suivre !



A PROPOS DU MINITEL
Nous vous rappelons que notre serveur, 3615 code MHZ, a fait peau neuve. En ouvrant une boîte à lettes (B.A.L.) vous



pouvez poser des questions à la rédaction. Elles trouveront toujours une réponse car Catherine a plus d'une actuce dans son sac pour débloquer un ascenseur ou ouvrir une porte récalcitrante.
De plus, à titre expérimental, le mercredi de 10 h à 11 h et de 15 h à 16 h et le vendredi de 10 h à 11 h, vous pourrez, en sélectionnant le choix n° 1 de la page menu, dialoguer directement avec la rédaction "en temps réel". Notez bien que cette possibilité de dialogue, mais sans la participation de la Rédaction, vous est ouverte 24 h sur 24. Utilisez-la pour échanger vos trucs et astuces ! C'est un véritable club ouvert sans discontinuer.

PETITES ANNONCES

Nous en recevons moins à la rédaction car, de plus en plus, vous les passez directement sur minitel (toujours 3615 code MHZ). C'est un excellent moyen pour réaliser de bonnes affaires... Attention, seules les annonces envoyées à la Rédaction (grille remplie + timbres) passent **A LA FOIS** dans la revue et sur le serveur (par nos soins).

ET LE PC 1512 ?

Continuez à nous écrire pour dire si vous êtes pour la publication, dans AMSTAR, de bancs d'essais de logiciels de jeux sur PC 1512 et aussi, sur PCW. Nous attendons vos réponses !

La Sélection



Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.

de l'Eté

DURELL — SABOTEUR II — CPC 464 - 664 - 6128 • CASSETTE

NOVAGEN — MERCENARY

FIREBIRD — AMSTRAD CPC — the SENTINEL — GOLD EDITION

DOMARK — Trivial Pursuit

AMST K7 et Disc
PCW Disc
CBM K7 et Disc
M PC Disc
OMSON Disc

UN ÉTÉ D'ENFER... AVEC DANS LES RÔLES PRINCIPAUX :

- En Cassette : Saboteur II, Mercenary, Sentinel
- En Disquette : Academy, Mercenary, Sentinel

DROIT D'ENTRÉE : 189 F pour la Cassette - 229 F pour la Disquette

UBI SOFT — CPC 464 - 664 - 6128 - 2 DISQUETTES

AMST. Disc
bientôt ATARI ST Disc

UBI SOFT — MANHATTAN LIGHT 95

DOMARK — TUER N'EST PAS JOUER

AMST K7 et Disc
CBM K7 et Disc
AMST PCW Disc
ATARI 800 K7 et Disc
AMIGA Disc
MSX K7

UBI SOFT — ZOMBI — CPC 464.664.6128 - DISK

AMST K7 et Disc
ATARI ST Disc
IBM PC Disc

NOM : ....

ADRESSE : ....

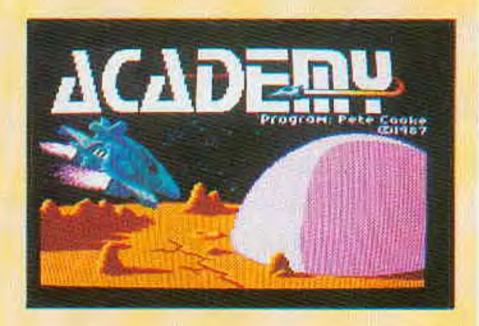
PORT GRATUIT
Règlement Chèque Bancaire ou C.C.P.

	AMSTRAD Cass.	AMSTRAD Disc	C.B.M. Cass.	C.B.M. Disc	ATARI ST	IBM PC	AMIGA	PCW
UBI PACK II	189 F	229 F						
MERCENARY	110 F	220 F			260 F			
NECROMANCIEN	99 F	149 F				149 F		
DEFENDER OF THE CROWN				149 F			359 F	
INERTIE	140 F	180 F						
GUILD OF THIEVES				209 F	259 F	259 F	259 F	259 F
DRAGONS LAIR II	99 F	160 F	110 F	160 F				
MASQUE +	195 F				249 F	249 F		
SHOCKWAY RIDER	99 F	149 F	99 F	149 F				
HADES NEBULA			110 F	149 F	209 F			
TRIVIAL PURSUIT	199 F	259 F	199 F	259 F		299 F		279 F
FER ET FLAMME		295 F			299 F			
MANHATTAN LIGHT	140 F	180 F						
TUER N'EST PAS JOUER	110 F	160 F	110 F	160 F			199 F	180 F
ZOMBI	140 F	180 F				249 F		

Cochez la case correspondant à votre choix et retournez à : UBI SOFT 1, Voie Félix Eboué / 94021 CRETEIL

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
Tél. 43 39 23 21



ACADEMY

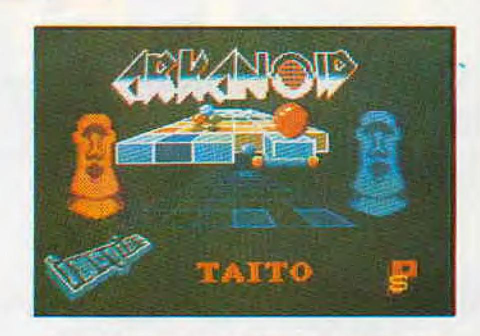
Pour être autorisé à pénétrer dans Academy, vous avez dû faire face à une sévère présélection puisqu'il s'agit d'une école de pilotes de skimmers unique en son genre... et incomparable de surcroît !
Arrivé à ce stade, il ne vous reste plus qu'à affronter les épreuves pratiques

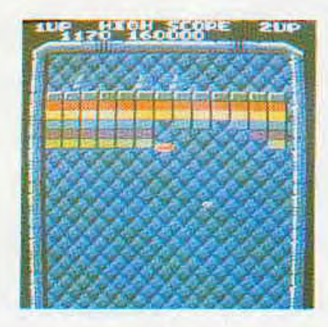


dans les quatre missions qui vous sont proposées, sachant bien qu'il faut un taux de réussite de 90 % pour changer de niveau.
Dans ce logiciel, que l'on peut qualifier de jeu d'arcade intelligent, vous avez tout à faire : construire votre skimmer avec certaines contraintes avant d'être "lâché" pour votre mission. Les graphismes sont simplement corrects mais vous entrez dans une atmosphère qui vous captive ! Dernier détail : Academy est sous-titré Tau Ceti II.

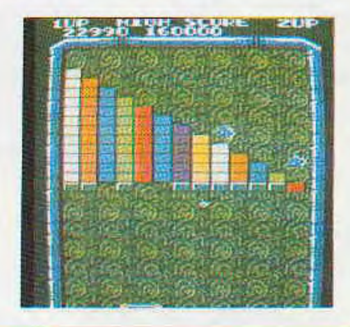


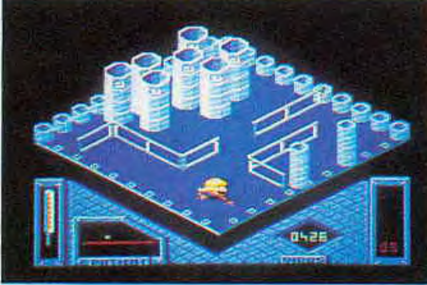
ARKANOID





Voici une adaptation d'un jeu de café. Encore ! Pensez-vous tout en ayant la crainte d'être déçu... Rassurez-vous, avec Arkanoïd, vous n'avez absolument aucun risque... à part celui de vous abîmer les yeux à force de vous acharner partie sur partie.
Ce logiciel vraiment génial a tout d'un casse-brique, ressemble à un casse-brique, mais finalement est beaucoup plus qu'un casse-brique ! En effet, certaines briques sont indestructibles, d'autres doivent être touchées deux fois avant de disparaître et d'autres encore libèrent des capsules ayant différentes fonctions (ralentissement de la balle, vie supplémentaire, passage au niveau suivant...).
Bref, vous êtes assuré de ne pas être en manque d'action et, en prime, vous avez un graphisme proche de l'original et une musique "endiablée"...





BACTRON

Avec ce logiciel, vous devez vous attendre à effectuer un magnifique voyage... non pas au centre de la Terre, mais dans l'univers complexe que représente l'intérieur d'un être humain.
Pour progresser avec Bactron, il faut savoir doser la finesse d'action et le "tout schuss" droit devant ! Vous diposez de trois Bactrons pour étudier la maladie, observer les différentes bactéries sachant que vous pouvez emprisonner des virus en bougeant des objets. De





plus, ô joie, vous n'êtes pas seul car il est possible de réveiller des anticorps et de pouvoir ainsi se revitaliser.
Si vous ne possédez pas Bactron dans votre logithèque, vous êtes impardonnable car ce jeu possède tous les meilleurs atouts : excellente musique d'introduction, graphisme remarquable et l'animation... je ne vous raconte pas !



BARBARIAN

"... Et voilà qu'un puissant guerrier arrivera des terres gelées du Nord et se mesurera seul aux forces des ténèbres..." Serez-vous celui qui va oser défier le sorcier Drax en affrontant tous ses gardes diaboliques dans le seul but grand, fort et noble de libérer la belle princesse Mariana des griffes du sorcier ? Lorsque vous chargez le jeu et que, sous vos yeux ébahis, vous voyez apparaître le premier décor, vous êtes déjà séduit ; dans votre premier combat, vous testez tous les coups possibles pour abattre votre adversaire et vous êtes séduit par-





ticulièrement par le coup volant à la tête qui est extrêmement spectaculaire... Et, pour terminer, vous découvrez que les trois autres décors ont une aussi bonne qualité graphique que le premier avec, notamment, une petite musique très agréable en prime.
Malgré tout, il y a un problème : la version cassette demande beaucoup de patience pour le chargement.

BOMB JACK

Avec Bomb Jack, vous avez entre les mains un jeu d'arcade par excellence. Les ingrédients à votre disposition sont



les suivants : un jack (indispensable), des plates-formes (utile) et, pour compléter le tout, des bombes vous permettant d'obtenir des points (but du jeu, il faut bien le reconnaître).
C'est ainsi que vous démarrez le jeu sur fond de pyramide avec la ferme intention de commencer votre récolte par les bombes à la mèche allumée (ça rapporte



plus...), sans oublier les bonus de toutes sortes allant du simple bonus au jack supplémentaire, en passant par celui permettant d'annihiler vos adversaires. Ensuite, vous pouvez continuer vos exploits sur fond d'Acropole ou autre... Bomb Jack est un logiciel à posséder impérativement (de préférence à son petit frère d'ailleurs).



CAULDRON II

Il y avait eu une première histoire à laquelle il fallait faire une suite ; et chose relativement rare : c'est Cauldron II qui a eu le plus de succès.
Il faut bien dire qu'il est difficile de résister à l'ambiance créée par cette odieuse sorcière cruelle qui impose sa volonté sur tout le pays et tous ses habitants...



Tous ? Non, sauf un... Et s'il n'en reste qu'un, vous serez celui-là bien sûr ! Toujours est-il que c'est ainsi que nous retrouvons comme vaillant guerrier résistant dans sa forêt une courageuse citrouille... Votre but n'est autre que de couper une mèche de cheveux de la sorcière, puis de récupérer son chaudron (élément indispensable à l'exercice de cette profession...) et de terminer en jetant un sort de façon magistrale.
Graphisme intéressant plus animation réussie : que voulez-vous de plus ?





Dragon's Lair II

Pauvre Kirk ! A peine remis de ses aventures précédentes, le voilà maintenant à la recherche des trésors du roi Lézard. Pour cela, il faut absolument retourner dans le château maudit en utilisant la rivière souterraine. Dans sa barque, Kirk doit d'abord échapper aux rochers ainsi qu'aux tourbillons qui parsèment la route. Les manœuvres du joystick nécessaires vont, à coup sûr, occasionner quelques crampes dans les mains des vaillants chevaliers. De toute manière, vous êtes aidés par un graphisme superbe et une musique du même métal. Et il vous faudra du courage pour affronter et réussir les multiples épreuves qui vous attendent (7 en tout). Ces dernières portent des noms pittoresques : le couloir des roches, les donjons du lézard, la musique mystique, les monstres de boue, etc.
De quoi vous tenir en haleine pendant quelques heures.





Flash

Sur un thème apocalyptique : l'invasion d'une planète par des extra-terrestres belliqueux, Flash vous entraîne dans un futur plus ou moins proche. La technologie à eu le temps de faire quelques progrès dans le domaine des mutations. Vous êtes d'ailleurs le résultat de ces manipulations. Cela signifie que vous êtes tout à la fois soldat, véhicule tout-terrain, char d'assaut ou bien hélicoptère. Donc, apparemment, vous n'avez rien à craindre de ces minables extra-terrestres. Mazette ! Ils vous tirent dessus les bougres ! De plus, ils sont tout à fait capables de vous annihiler totalement. Le but du jeu : descendre tout ce qui bouge (et même tout ce qui ne bouge pas !). Les installations ennemies et autres bases doivent être intégralement rasées. Malgré des couleurs un peu tristounettes, le graphisme est très bien réalisé. A réserver aux fanas de Commando et de Ikari Warriors.









Gauntlet

Entrez dans l'aventure à plusieurs, Gauntlet vous propose de la mener à deux joueur (c'est plus amusant), vous pouvez jouer différents personnages, vous aider ou vous faire les pires "vacheries" du monde, elles pourront vous coûter la vie, vous n'irez jamais au bout de votre quête. Vous pouvez aussi, bien sûr, jouer seul, récupérer les clés, prendre les fioles et ainsi grimper de tableau en tableau.
L'aventurier peut être choisi parmi magicien, guerrier, elfe ou guerrière pour affronter les hordes sauvages de fantômes et autres zombies. Heureusement qu'il existe différents types de personnages, car chacun est plus habile à combattre certains types de monstres ou exécuter certaines tâches très spéciales...
Jeu directement issu du jeu de café et dont le graphisme a peut-être perdu un peu de sa beauté lors de la transcription sur Amstrad, mais rassurez-vous, l'intérêt et l'originalité restent entiers.





GHOST'N GOBLINS



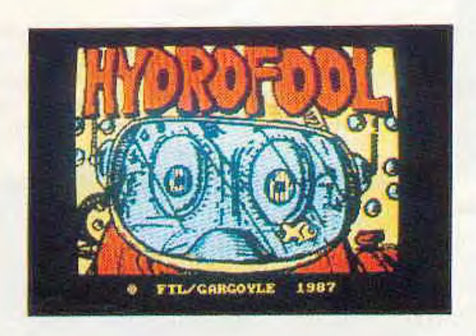
Ne vous aventurez-pas dans les cimetières la nuit ou alors songez d'abord à ce que vous allez bien pouvoir raconter aux zombies que vous allez rencontrer. Si j'étais à votre place, je leur décocherais un glaive bien placé (c'est le meilleur moyen de discussion avec ces gens là). Quand vous en serez péniblement venu à bout, ne croyez surtout pas que vous serez sorti de l'horreur (oh, que non !).



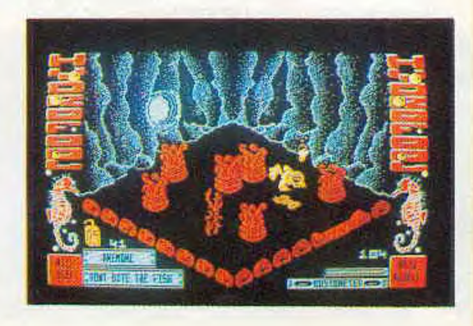
Les autres habitants de la nuit vont encore faire souffir votre joystick. Evitez les précipices et n'ayez pas peur du noir ni des phénomènes bizarres.
C'est le conseil que l'on peut donner pour ce jeu dont le graphisme n'est pas de très haute qualité, mais dont l'intérêt est certain ; tous les possesseurs de ce jeu vous le diront. Sans doute l'ennui de jouer vient-il en jouant, ou nos petites cellules nerveuses sont fatiguées.



HYDROFOOL



Premier logiciel de la catégorie pseudo 3D à présenter un univers aquatique, Hydrofool nous conte les exploits de Sweevo, un plongeur robotisé. Cette fois-ci, il n'est pas question de vilains à mater ou bien de trésors à rechercher. Non, votre mission est plus prosaïque : nettoyer l'Hydrobowl, une planète géante couverte d'eau. Cet aquarium gigantesque est malheureusement pollué. Il faut retirer les bouchons qui retiennent le liquide afin de pouvoir sauver la faune et la flore. Le brave plongeur que vous êtes n'est pas au bout de ses peines : l'eau attaque sa peau de métal, les rochers, les animaux marins déchirent sa combinaison et lui retiennent de l'oxygène. De multiples objets parsèment le sol aquatique. Certains sont des armes, d'autres sont utiles à votre quête du bouchon. Pour monter d'étage en étage, utiliser les bulles d'air. La descente s'effectue en se laissant aspirer par les tourbillons. Avec une musique originale, Hydrofool est un logiciel des plus attrayants.



IKARI WARRIOR



Amateurs de simulation de combat, armez votre mitraillette, prenez vos grenades et plongez avec votre Amstrad dans la jungle sud-américaine. Faudrait pas croire qu'on vous a envoyé là pour vous tourner les pouces ! Votre ordre de mission est très clair : vous devez délivrer un général US avec l'aide d'un copain ou sans, libre à vous.
Bien sûr, tous les coups sont permis, comme d'habitude, vous devez trucider le maximum de gens, ou plutôt de méchants, car il va sans dire que vous êtes le gentil.



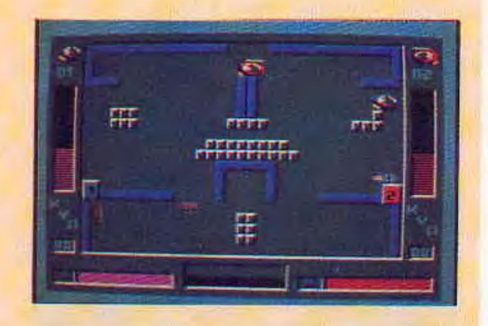
Encore un jeu sans intérêt réel, mais que l'on est bien content de trouver quand on a envie de se défouler (on fait moins attention aux incohérences et au faible graphisme).
On apprécie que les touches du clavier soient redéfinissables, comme cela chacun fait comme il préfère. Mais un joystick costaud est quand même cent fois conseillé.



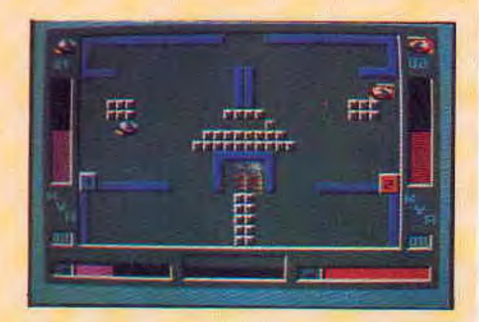


KYA

Les initiales du jeu laissent présager un combat acharné. En effet, KYA signifie Keep Yourself Alive (Restez vivant !). Un univers de caves étranges, aux parois parfois élastiques, sera votre arène. Vos adversaires, belliqueux bien entendu, ne vous feront pas de cadeaux, d'autant qu'il est possible de jouer à deux et que l'émulation aidant, la bataille risque d'être enragée. Votre véhicule dispose de balles en quantité limitée, la seule possibilité de recharge réside en de petits



carrés portant un numéro. Les parois ont parfois de curieux effets sur les mouvements de la balle et celle-ci peut se retourner contre vous !
Donc, une certaine dose de stratégie ne sera pas inutile. Les autres bestioles qui tourbillonnent ont pour nom VB 464, 664, 6128, 8256, 9512 (cela ne vous rappelle rien ?) et possèdent des caractéristiques souvent destructrices (voir l'Ecrabouilleur).
Un jeu rapide et stressant qui offre une option "construction" de tableaux très intéressante.



KINETIK

Imaginez un monde dans lequel les lois de la pesanteur ne seraient pas les mêmes que dans nos régions. Ainsi, une petite sphère tombant sur le sol rebondirait sans fin. Si je vous parle de sphère,





c'est bien parce qu'il s'agit du héros de Kinétik. Votre petit véhicule, bien qu'ayant un déplacement erratique (il est en effet soumis à des attractions locales), doit remplir une difficile mission : réunir 3 lettres composant un mot de paix. Comme si votre tâche n'était pas assez ardue, de multiples bestioles pompent votre énergie vitale. Quelques armes chimiques vous permettront de vous débarrasser d'ennemis trop encombrants.
L'écran de protection sera également utile aux imprudents qui auront oublié l'arme active. Quel que soit le décor, jungle ou bien zone urbaine, de multiples pièges vous sont tendus. Alors, restez vigilants et essayez de rétablir la pesanteur, c'est beaucoup plus simple !



KNIGHT GAMES



Vivez les temps héroïques, combattez en chevalier (ou autre personnage, car vous avez le choix entre différents types de combattants : archer, cerf).

KNIGHT GAMES est un jeu de simulation de combat, très réaliste, quelle que soit l'arme choisie. Il y en a six au choix : épée et bouclier, arc, masse d'arme, faux ou baton (dans le cas du cerf ; vous ne voulez tout de même pas qu'il aille au combat à mains nues, avec ses petits poings...)

La simulation est très bien rendue, quelle que soit l'arme utilisée et les combattants ont vraiment la "dégaine" qu'il faut. Casque blindé et bottes d'acier, votre très fidèle épée à votre côté, vous avancerez fièrement vers ce manant qui vous a défié en duel. Le décor est à coup sûr très bien conçu et saura vous restituer l'ambiance sombre et inamicale qui régnait dans ces temps reculés.

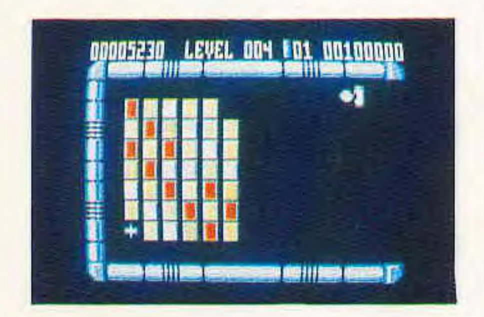
KNIGHT GAMES est un jeu qui fait bonne impression et maintient l'intérêt du joueur.





KRAKOUT

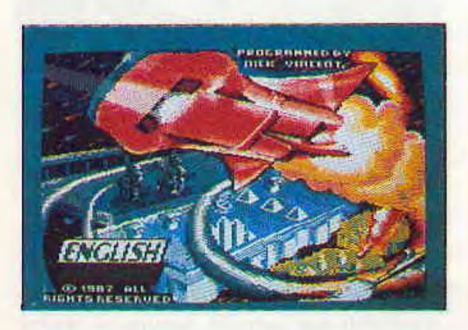
A votre avis, à quoi donnent naissance un mur de briques et une raquette ? A un casse-briques, bien entendu ! Ce modèle-ci est plutôt réussi : un graphisme et une animation bien faits qui n'ont rien à envier à Arkanoïd. Pour le



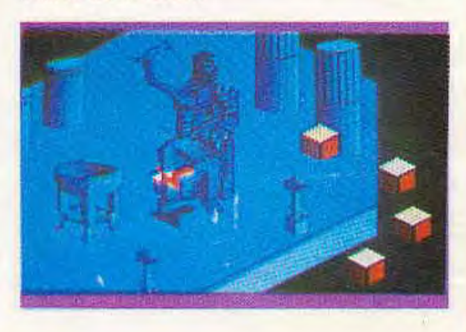
reste, il s'agit bien sûr de démolir hardiment toutes les briques qui composent un tableau. Votre tâche est parfois facilitée par des briques spéciales. Citons, par exemple, la brique installant un mur derrière la raquette (la balle ne peut plus sortir) ou bien, les effets de "blocage" de la balle vous permettant de mieux viser. Les accélérations brusques vous donneront parfois des sueurs froides puisqu'il vous faudra vous déplacer rapidement tout en évitant les bestioles (ogres, abeilles...) qui vous barrent le chemin. Les quelques téléportations dans les tableaux supérieurs ne seront pas forcément agréables (le niveau de jeu change). Certains reprocheront peut-être une relative lenteur (essayez donc les niveaux élevés !) des déplacements, mais personne ne pourra dire que Krakout ne casse pas des briques (oui, je sais, c'est facile).

LEVIATHAN

Leviathan est un jeu d'arcade dans le plus pur style des jeux de café avec son scrolling diagonal laissant apparaître un sol lunaire, une cité intergalactique. Comme d'habitude, les aliens tenteront



de vous bloquer le passage, c'est sans compter avec la ténacité et la rapidité de gachette que vous possédez. Vous devrez aussi vous méfier de la pénurie de carburant. (Vous ne vous imaginez tout de même pas que vous allez pouvoir traverser les trois régions galactiques sans carburant ? Les aliens et moi-même vous le déconseillons).
La notice précise que ce jeu est inspiré de la vidéo de ZZ TOP. On peut, en effet, noter une certaine ressemblance entre le vaisseau spacial que le joueur a la charge de mener et la célèbre ZZ mobile telle qu'elle apparaît dans la vidéo.
Un jeu qu'apprécieront tous ceux qui "tirent dans le tas" et qui ne tiennent pas rigueur aux créateurs des petits bugs qui apparaissent de temps en temps dans les coins de l'écran.



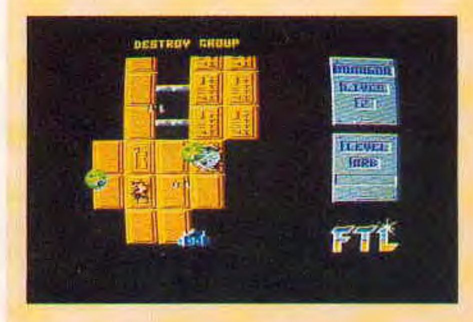


LIGHT FORCE

Light Force est un des jeux d'arcade des plus défoulant qui soit ; il reprend le thème classique de la base lunaire que l'on survole et que l'on doit détruire, pour accéder aux tableaux des météorites, de la jungle et autres extragalactiques volant en formations.
Je sais que vous n'avez pas peur des affreux pas beaux et que vous saurez faire triompher la force de la lumière.



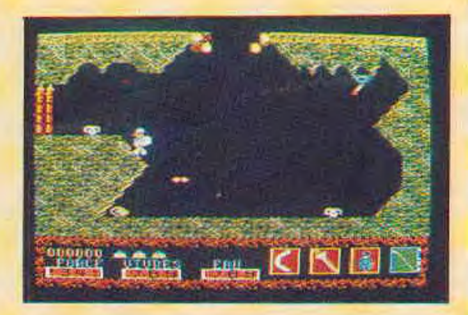
L'animation est très bien réussie et on peut remarquer que les couleurs ont été judicieusement choisies, ainsi, les possesseurs de moniteurs monochromes n'auront pas à combattre en pleine nuit, ne voyant pas certains écueils, comme s'est souvent le cas.
Les aspects du vaisseau spacial et du décor sont d'un tel effet que nous devons admettre que nous sommes en présence d'un jeu vidéo catégorie arcade du plus pur cru.
Ce logiciel retient tout l'intérêt du joueur qui peut s'y adonner pendant des heures.





LIVINGSTONE

Si la jungle est le lieu privilégié pour les rencontres exotiques (singes, éléphants, Tarzan...), il peut arriver que ce décor moite serve de support à un jeu informatique. Livingstone contient tous les éléments qui font une bonne aventure : une mission très précise : retrouver le Docteur Livingstone, des décors multiples et variés, un graphisme de bande dessinée et une liberté d'action quasi totale. Stanley (c'est le nom du journaliste qui retrouva Livingstone) est équipé de plu-



sieurs ustensiles : une perche pour franchir les obstacles, un boomerang pour décapiter les adversaires trop entreprenants, un couteau et des grenades d'utilisation non moins évidente. Attention, le sol cache parfois des pièges sous la forme de grands trous peuplés d'yeux phosphorescents au contact mortel. La seule échappatoire : atteindre à l'aide du boomerang, une manette ouvrant un passage secret, lequel permet un retour à l'air libre. N'oublions pas la musique guillerette de la présentation qui participe au plaisir de jouer.



MAG MAX

Le presque homonyme cinématographique de notre héros faisait, lui aussi, beaucoup de dégâts. Dans le rôle du robot mécanoïde destructeur de vilains pas beaux, on trouve ce cher Mag Max. Au départ, ce n'est qu'un simple vaisseau



muni d'un faisceau laser. Puis, au fil des scrollings latéraux, des morceaux de jambes, de lances et autres armes vous apparaissent. Pour s'en saisir, il suffit de passer au-dessus de l'objet convoité pour aussitôt assister à une fulgurante transformation. Trois points à ne pas oublier : les bunkers sont particulièrement solides, les missiles ennemis sont particulièrement dangereux et vous n'êtes pas immortel. Sachant cela, le



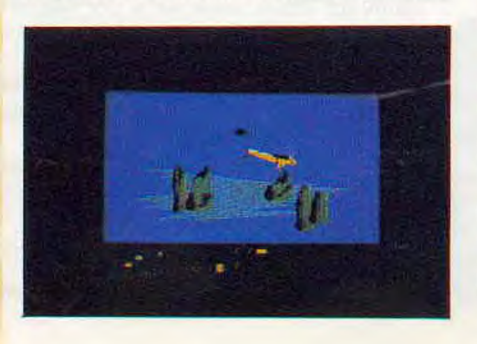
joystick à la main, il faut tout simpement ravager les adverdaires qui vous gênent, non seulement sur terre, mais aussi sous terre.
En effet, de petits cratères sont disposés de temps à autres sur le sol de la planète survolée, si vous avez déjà obtenu un accessoire, il vous sera possible de descendre aux enfers, c'est-à-dire au cœur d'une autre bataille. Ne vous découragez pas !



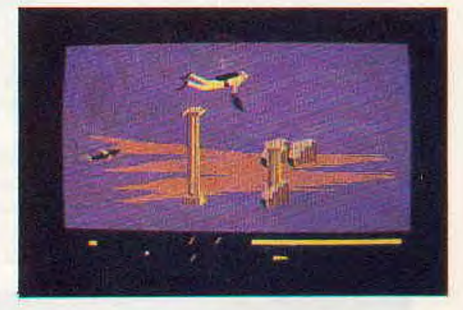


MARACAIBO

Avec Maracaïbo, nous sommes en présence d'un des très rares jeux d'aventure sous-marine. Une idée très originale de la part de Loriciel d'avoir totalement



dénudé les images de l'aventure, ne subsistant plus qu'un fond sablonneux ainsi, bien sûr, que les quelques objets nécessaires au déroulement de l'aventure. Cela produit une très bonne impression de "fond des mers" qui donne son principal intérêt à ce jeu. Tous les ingrédients d'un bon jeu d'amateur sont réunis ; le camarade de mission est prisonnier derrière une grille, la clé qui permet de le délivrer est égarée à quelques milles nau-



tiques aux alentours. La réserve en oxygène de notre compagnon s'épuise vite si vous ne vous dépêchez pas de le ravitailler en bouteille (ces bouteilles se trouvent dans les amphores ! (sic)).
Toutes les informations nécessaires à la progression du joueur sont discrètement affichées sur le bord de l'écran. J'allais oublier de vous prévenir que des équipes de plongeurs inamicaux ainsi que des mines de fond attenteront à votre vie.

METROCROSS

La logique voudrait que ce logiciel traite d'une traversée de métro (titre version filmée), mais la logique, en informatique ludique, n'est plus ce qu'elle n'a jamais été. C'est pourquoi le petit bonhomme jaune qui attend patiemment dans un





coin de l'écran une sollicitation de votre joystick ne va pas traverser un métro, mais une longue pièce à damier. Le principe tient à la fois du cent mètres et du steeple-chase, c'est-à-dire courir le plus vite possible en évitant les obstacles.
Ces obstacles sont de plusieurs natures, des bidons rouges et blancs d'une marque connue de soda, des haies et des dalles grises "ralentisseuses". Il y a également des "dalles chauffantes" et "engloutisseuses". En revanche, d'autres objets seront plus utiles, les boîtes bleues qui donnent des points ou arrêtent le chronomètre, les boîtes vertes, qui doublent votre vitesse et le skate board (je n'oublie pas les tremplins et les rats). Si les cinq premiers parcours ne sont pas trop difficiles, la suite s'avère beaucoup moins évidente. (Il y a 24 niveaux).
A réserver aux rapides du joystick.



NEMESIS THE WARLOCK



Je t'ai eu Warlock. Ta pitoyable vie est terminée. Je dois continuer mon œuvre : épurer la galaxie de tous ses déviants.

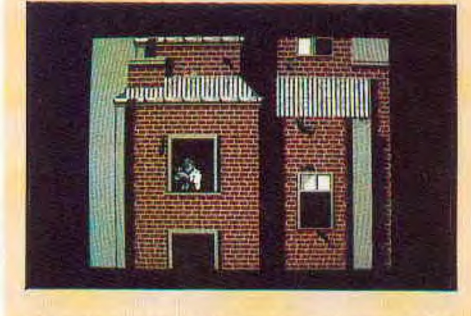
C'est par ces paroles guillerettes que le jeu signale votre mort. Revenons un peu en arrière : le méchant, c'est Torquémada, le gentil, c'est Némésis. Vous dirigez le guerrier au long des plates-formes rouges qui constituent le décor. The Warlock dispose de deux armes : une épée et un pistolet. Ce dernier doit être régulièrement ravitaillé en munition si l'on veut disposer d'une capacité de tir suffisante. Des adversaires, en nombre défini, doivent être tués à chaque tableau. Attention, certains de vos ennemis se transforment parfois en zombies assez coriaces. Tout contact avec les vilains colorie un peu plus le cœur dessiné en bas de l'écran, le chronomètre est une forme encapuchonnée se traçant peu à peu (Torquémada himself). Il arrive quelquefois qu'au passage du tableau, on tombe dans le vide. Dans ce cas aussi : game over. Il n'est donc pas inutile de faire un plan.
La musique, bien réalisée, compense une animation un peu lente et des personnages "miniatures".



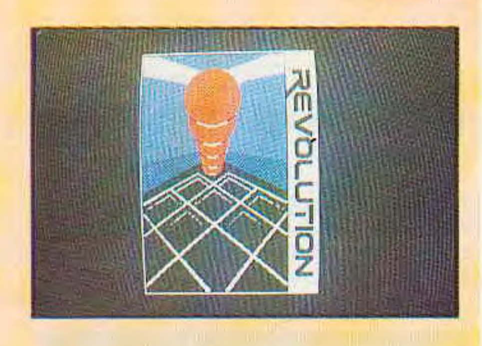
PROHIBITION

C'est de mercenaires comme vous dont on a besoin pour lutter contre les trafiquants qui sévissent de nos jours dans les quartiers de la ville (il faut vous imaginer à New-York durant la prohibition). La criminalité ne cesse d'augmenter et la police ne sait plus quoi faire.
Je ne sais comment cela s'est fait, toujours est-il que vous êtes engagé dans la police (eh, oui!). Mais attention, ce "job" n'est pas de toute routine, c'est même l'action pure et il faudra le manier ce gros calibre que l'on vous a confié. Mais ça, c'est tout ce que l'on raconte pour se mettre dans l'ambiance du jeu. Parlons un peu du logiciel proprement dit : de ses graphismes superbes, de son animation, très réussie (c'est tout le décor qui bouge).
Le but du jeu est de "flinguer" au fusil à lunette tous les gangsters qui apparaissent dans le paysage, mais attention, ne croyez pas que c'est facile, car ce sont des professionnels qui agissent vite et savent se cacher.
Prohibition est un jeu qui a su nous enthousiasmer.



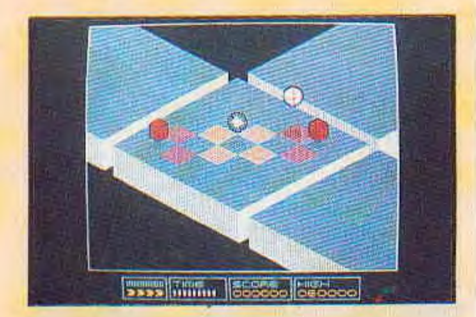






RÉVOLUTION

Il existe de nombreux jeux utilisant une boule : le bowling, la pétanque, le tennis... Pourtant je doute que vous ayez jamais pratiqué le style de jeu proposé par Révolution. Tout d'abord, parce que vous n'êtes pas le manipulateur de la boule, vous êtes la boule, ensuite parce qu'il existe peu de mondes constitués de dalles bleues dans notre quotidien. Sur huit niveaux différents, on trouve quatre énigmes de difficultés inégales. Le sujet des énigmes est toujours le même :



deux cubes rouges sont disposés dans l'espace. Lorsque vous en touchez un, il devient tout blanc. Rendez-vous alors le plus vite possible près du second pour également le toucher, le tout en temps limité (4 ou 5 secondes au niveau le plus bas). Les opérations ne sont pas facilitées par les petits objets qui se trouvent entre vous et les cubes. La boule se déplace en bondissant ou en roulant (attention aux jointures entre les dalles). Révolution possède une originalité certaine et un graphisme des plus soignés. Ce jeu devrait séduire les amateurs de Spindizzy.

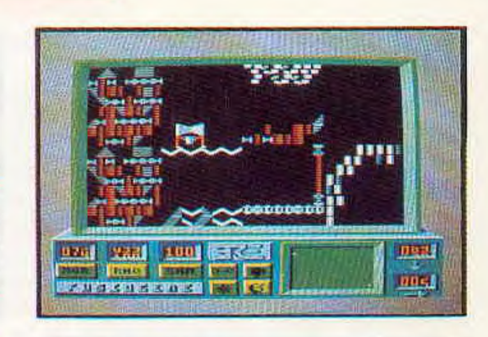


ROBBBOT

Ce cher bon vieux thème de la panne d'essence sur une planère inconnue va encore resservir. En effet, si le jeu est réussi pour l'époque (rentrée 86, que c'est loin!), les auteurs n'ont pas cherché très lontemps le thème. En panne de

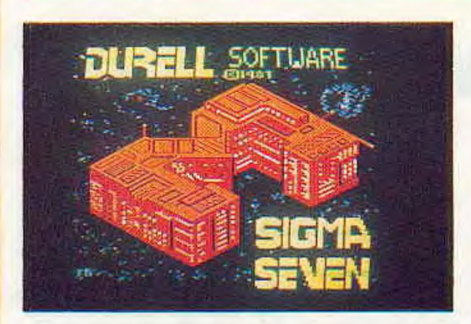


carburant, vous êtes forcés de vous poser sur une planète lointaine. Par bonheur, les sondes de votre "spaceship" ont détecté des réserves d'énergie qu'il vous "suffira" de descendre chercher dans le sous-sol. Décidément, quelle chance, vous disposez justement à bord de robots de transport, de communication radio et de réparation qui feront le déplacement pour vous (sous votre con-



trôle, bien sûr, si vous savez garder le contact radio).
Les robots montrent donc leur nez et partent à l'aventure dans ce sous-sol hostile. L'impression d'hostilité est très bien rendue grâce à un graphisme découpé, à la limite du mal fait.
Ce jeu est à déconseiller à ceux qui sont vite agacés par les jeux moyens et de faible intérêt.





SIGMA 7

Un vaisseau spatial gris et bleu s'élance d'un ponton rose. De petits triangles verts se dirigent vers vous en un joli mouvement d'ensemble avec l'intention évidente de vous détruire. Vous ne voulez



pas vous laisser faire et vous ripostez en usant et abusant de vos lasers. Cette première partie n'est pas la plus originale, puisqu'à part le scrolling diagonal, le reste est au niveau du boum-boum classique. La suite est plus attrayante puisqu'elle se déroule à la surface d'un labyrinthe "pastillé" (couvert de pastilles) en représentation 3D. Bien entendu, vous êtes mis en difficulté par des êtres



bizarroïdes, heureusement réduisibles à néant.
Certaines pastilles ne disparaissent pas et forment un motif sur le sol. Ce motif vous sera utile dans la troisième partie où, à l'aide d'une météorite, vous devrez allumer en blanc les touches d'un carré de 3 cases sur 3.
Une fois la première série terminée, il reste encore 6 niveaux possédant des adversaires différents.



SPACE HARRIER

Vous avez peut-être vu dans une salle de jeu ou dans un Luna Park quelconque, un super jeu d'arcade dans lequel le joueur chevauche un engin diabolique qui



bouge dans tous les sens et qui sert à combattre les aliens, à éviter les arbres et, bien sûr, à tuer le grand monstre qui ondule de haut en bas à la façon d'un dragon chinois. Ehbien, voici transcrit sur l'Amstrad, ce jeu diabolique. Mais, bien sûr, il ne faut pas vous attendre à des miracles, l'Amstrad reste l'Amstrad. L'adaptation a tout de même conservé l'intérêt, en remplaçant les dessins pleins par des dessins "fil de fer", le dragon

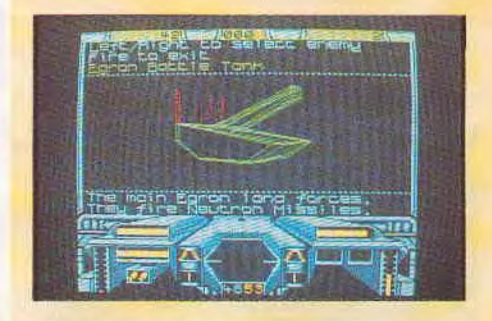


garde sa même "dégaine" impressionnante et le jeu se déroule à une vitesse folle. Peu de commandes sont nécessaires pour jouer, le joystick suffit et une touche pause est redéfinissable. Ni astuces ni ruses de guerre ne sont nécessaires pour gagner. Il est, en revanche, fortement conseillé de tirer dans le tas, c'est d'ailleurs le seul moyen de se débrouiller dans ce jeu, ma foi, très très défoulant.

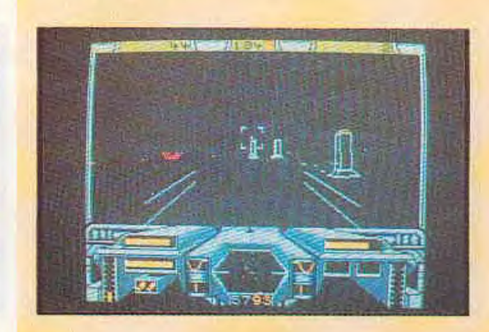


STARGLIDER

Le planeur de l'espace possède des moteurs ! Les progrès technologiques me surprendront toujours. Votre planeur est équipé de toute une batterie d'instruments : un scanner, une cellule laser, des indicateurs de diverses natures, un altimètre et un hublot ouvert sur le monde extérieur. Toutes vos armes sont prêtes : le Sapphire II, un laser quadruple de haute puissance ainsi qu'un missile guidé. Que faire de cette panoplie meurtrière ? Débarrasser la planète Novénia, de tous les appareils étrangers. Décollage



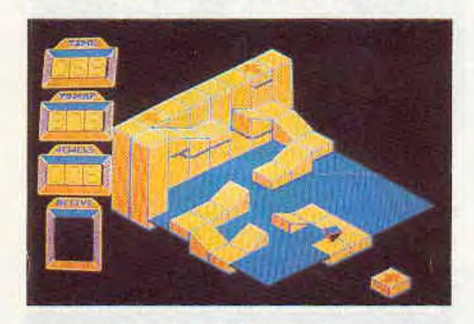
immédiat, l'écran plein de parasites s'éclaircit et apparaît un paysage sombre. Seules de petites lumières vertes brisent la monotonie du décor. Quelques formes étranges apparaissent, vous les avez reconnues : il s'agit de tanks et autres appareils volant ou marchant. Comme ces derniers commencent à vous bombarder copieusement, il est temps de riposter. Le curseur se déplace et permet à vos lasers de se pointer sur leur cible.
Les graphismes en 3D sont superbes, il est seulement dommage que l'animation soit un peu lente.





SPINDIZZY

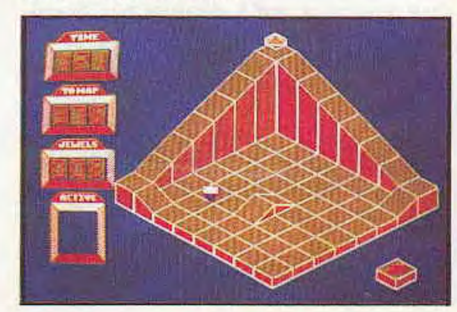
Voici, sans doute, le jeu le plus génial qui existe aujourd'hui sur Amstrad. Dès que vous allumez la machine et que vous chargez ce logiciel, le jeu est capable de vous mettre de bonne humeur. Mais dès que vous commencez à réellement pro-



gresser dans les différents écrans, l'enthousiasme est à son comble. SPIN DIZZY est apparu comme véritablement révolutionnaire lorsqu'il est sorti et cette opinion, beaucoup d'"Amstradistes" la partagent encore.
Le but de ce jeu est de traverser des salles à l'architecture irréelle. En effet, ces salles sont suspendues dans l'espace. L'outil d'investigation que possède le joueur est une petite toupie qui est extrê-



mement sensible à la pesanteur et aux impulsions que lui applique le joueur. Cette toupie de malheur devient parfois incontrôlable (ceci est mon avis, que les virtuoses du joystick ne partageraient sans doute pas). Bien sûr, divers gadgets sont éparpillés sur votre chemin. On peut ainsi trouver des diamants qui rapportent des points mais aussi des ascenseurs, des trampolines etc.





STRYFE

Dès que vous avez lancé ce jeu, une page de présentation des plus superbes vous accueille dans cette récréation gnomesque. En effet, l'histoire est entièrement basée sur les différends entre les gnomes et les monstres de toutes sortes qui habitent dans les environs et qui n'ont de cesse "d'embêter" les gnomes. Vous n'allez pas rester comme ça, sans réagir. Vous allez, de ce pas, aider les gnomes à détruire toutes les forces du mal ainsi que le grand démon qui les dirige. Avant de partir à l'aveuglette, il



faut quand même que je vous mette en garde contre les différents types de bestioles que vous allez combattre : les Kobolds sont petits et malsains, mais surtout dangereux, les Trolls sont du genre grands, forts et bêtes. On trouve aussi des esprits verts et des fantômes. Que tout cela ne vous fasse pas peur car cette contrée est des plus charmantes lorsqu'elle est pacifiée.
La réalisation de ce jeu rappelle un peu Sorcery. Je suis sûr que vous passerez un très bon moment en compagnie des gnomes ou, au minimum, apprécierez la page graphique.



THANATOS

Partez pour le pays des monstres gentils. THANATOS se propose de vous raconter la belle histoire d'un dragon et d'une jeune fille. Vous êtes sollicité pour jouer le rôle du dragon (gentil) et vous devez conduire la jeune fille (jolie)





jusqu'au chaudron. Bien entendu, ce voyage ne sera pas de tout repos pour le monstre qui est sensible aux flèches que lancent les guerriers, aux piqûres d'abeilles et aux chutes de pierres. Il faudra veiller à garder votre cœur en bonne santé pour vous défendre. Vous pourrez cracher des flammes, ce qui, en général, est très efficace contre toutes sortes de dangers. Une fois arrivée au chaudron, la jeune fille (le scénariste ne lui a pas donné de nom, c'est bien dommage mais vous pouvez toujours en inventer un. Moi, je l'appelle Géraldine), pourra distribuer des sorts et peut-être qu'elle vous changera en prince charmant. (Mais hélas, cela n'est pas indiqué dans la notice et je suis encore dans l'ignorance totale quant à l'issue du jeu).
Thanatos est un jeu somme toute bien réalisé mais qui pèche sans doute par sa lenteur.



THE LAST MISSION



Il est nécessaire de posséder des nerfs d'acier avant de se lancer dans l'aventure de la dernière mission. On vous précise que ce jeu est à réserver aux fanatiques de l'arcade, aux purs et durs. Pour une fois, le cadre n'est pas une étendue étoilée, mais une usine ultra-moderne.

Que faites-vous en ces lieux ? Nul ne le sait. Regardez-vous bien : une tête ovoïde avec 2 petits yeux. Cette tête peut voler indépendamment du corps.

Parlons-en du corps : il tient plutôt du char d'assaut à chenillettes que de la forme classique comprenant bras et jambes. Ici, comme ailleurs, c'est la tête qui dirige le mouvement. Elle peut avancer seule ou bien à l'aide du véhicule. Chaque salle de ce complexe présente des pièges dangereux. Il vaut mieux se déplacer avec prudence, sinon c'est l'explosion contre des "bidules" changeants.

Je vous parlais de nerfs d'acier. En effet, à chaque vie perdue, vous reprenez au premier tableau.

Mais restez calme, on peut y arriver !



THING BOUNCES BACK





Voici un jeu qui attire l'attention ; le héros que vous devez manipuler est monté sur ressorts. Sa nature, quant à elle, est complètement indéfinie, c'est pour cela que les Anglais l'ont appelé "THING" (la chose). Pour jouer à ce jeu, vous devez faire rebondir la "chose" à l'intérieur d'une usine de production de jouets maléfiques. Pour cela, vous devrez retrouver les pièces constituant le programme informatique, éparpillées partout dans l'usine. Le principe de ce jeu est très bien trouvé et la réalisation serait très réussie si les concepteurs n'avaient eu la bonne idée de faire rebondir le décor en plus de la chose (les rebonds ne se faisant pas au pixel près, mais au caractère près, soit 8 pixels).
L'écran ainsi secoué est capable de vous donner le mal de mer. Bref, il est déconseillé de jouer à THING... pendant la digestion sous peine de, sous peine de...



TRAILBLAZER



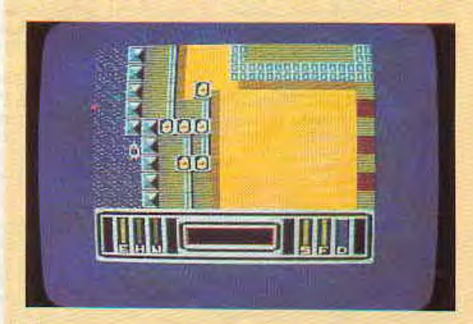


Que la page écran ne vous induise pas en erreur, il ne s'agit pas d'un jeu de football se déroulant sur un terrain multicolore, mais d'un jeu d'arcade au rythme agréablement rapide. Un tapis roulant se présente sous vos yeux éblouis, afin d'exposer ses multiples motifs. Vous, simple balle au passé douteux et à l'avenir incertain, êtes en quête d'émotions fortes. Vous allez en trouver au long des carreaux plurichromes.
Certaines couleurs sombres, le noir par exemple, symbolisent un vide. Je ne vous conseille pas d'y tomber. Les autres couleurs vous offrent des joies diverses, saut en avant de plusieurs cases, rétention de la balle, inversion des commandes gauche-droite. De plus, le tapis se déroulant à une vitesse quasi apocalyptique, il vous faudra une certaine dose de patience et d'endurance pour venir à bout des dizaines de parcours proposés. Uniquement pour les possesseurs de joysticks incassables.

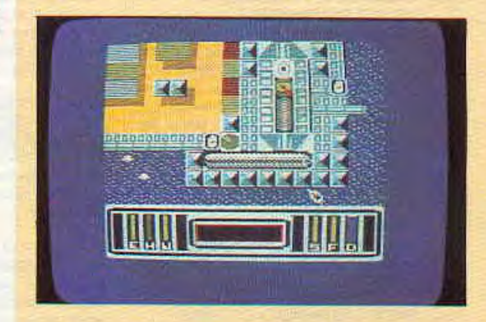


XARQ

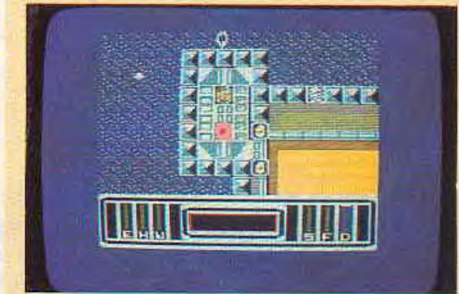
Xarq est le nom d'une planète lointaine et hostile. Pourtant, une base a tout de même pu y être installée. Aujourd'hui, cette base menace de s'autodétruire, privant ainsi notre civilisation de toutes les richesses que l'on vient juste de



découvrir sur Xarq. Le gouvernement décide de vous munir d'un vaisseau d'investigations hyper rapide. (Mais pourquoi vous au fait ? Oui, c'est vrai ça, pourquoi vous ?). Comme on ne néglige rien, tous les équipements les plus modernes ont été montés sur l'appareil : bombes, grenades, sous-marins, missiles téléguidés. Tous les éléments sont donc réunis pour que vous réussissiez votre mission. Si vous échouez, le gouvernement saura



qui accuser, vous êtes ainsi prévenu. J'oubliais quand même de vous parler des indicateurs, mal dessinés sur l'écran : état des moteurs, de la coque, mes d'armement, des blindages, la quantité de carburant, la profondeur et l'état du scanner.
Xarq est un jeu somme toute bien dessiné et animé, qui pourra peut-être vous captiver pendant quelques bons moments.



LIRE POUR S'INFORMER

Un service vente par correspondance à votre disposition.
(Consultez la liste des produits sur Minitel 36.15 – MHZ).



CPC 464 – 664 – 6128 – PCW

☐ **LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC** (Parution le 15.09.87)
Plus loin que le BASIC. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur.
Réf. 228 – Prix : 129 F

☐ **MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC**
Tout ce que peut réaliser un amateur d'électronique avec un CPC. Interfaces, programmateur d'EPROM... Un très beau livre de 450 pages.
Réf. 235 – Prix : 199 F

☐ **LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC**
La programmation et la gestion des données avec le 6128, le DD-1 ou le 664 ! Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient un listing du DOS commenté, un utilitaire qui ajoute les fichiers RELATIFS à l'AMDOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces...
Réf. 232 – Prix : 149 F

☐ **LA BIBLE DU CPC 664/6128**
Tout connaître sur les CPC 6128 et 664. Analyse du système d'exploitation, du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces. Réf. 250 – Prix : 199 F

☐ **MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR**
Thomas Lachand-Robert
Méthodes de programmation en assembleur Z80, accompagnées de nombreux exemples de programmes d'application fonctionnant sur les Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Réf. 0193 – Prix : 148 F

☐ **TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR**
Georges Fagot-Barraly
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs des principales variables. Réf. 208 – Prix : 98 F

☐ **GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC**
F. Pierot
Programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad (464, 664, 6128). De nombreuses routines. Réf. 340 – Prix : 145 F

☐ **AMSTRAD EN MUSIQUE** – *D. LEMAHIEU*
Pour les amateurs déjà initiés au langage BASIC, traduction d'oeuvres musicales sur Amstrad. Partant de la génération de sons, en passant par le synthétiseur musical programmable. Réf. 240 – Prix : 165 F.

☐ **PRATIQUE DES IMPRIMANTES**
Michel ARCHAMBAULT
Apprendre aux amateurs comme aux professionnels à résoudre les mille et un problème qu'ils ne manqueront pas de rencontrer lors de la mise en service de leur imprimante - PRIX : 95 F

☐ **RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD**
D. ROY et J.-J. WEYER
De très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80. Prix : 200 F

☐ **MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD**
Michel ARCHAMBAULT
Complément pratique du manuel d'origine. L'art de concevoir et de créer un programme d'une manière efficace. Multiples astuces. Explique clairement certains points obscurs du manuel d'origine.
Prix : 85 F

☐ **PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD**
Michel ARCHAMBAULT
Nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes.
Prix : 85 F.

☐ **APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD**
P. BEAUFILS & B. DESPERRIER
Programmes permettant de visualiser les phénomènes complexes de l'électronique.
Prix : 95 F

☐ **COMMUNIQUEZ AVEC AMSTRAD**
D. BONOMO & E. DUTERTRE
Pour tous les passionnés d'ondes courtes, codage, décodage, réception/émission, interfaces.
Prix : 90 F

☐ **LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC**
Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro. Organisation de la mémoire, le contrôleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur de toute la ROM désassemblée et commentée, etc.
Réf. 226 – PRIX : 249 F

☐ **102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD CPC**
J. DECONCHAT
Idéal pour débutants, pour guider le lecteur dans l'exploration du BASIC AMSTRAD. Les programmes à recopier sont classés par niveaux, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Réf. 222
PRIX : 120 F

☐ **AMSTRAD A L'ECOLE**
D. NIELSEN et G. AMPUDIA
Destinés aux enseignants, parents et élèves : le calcul, le français et l'éveil. Un cahier de vacances permet aux enfants de concevoir eux-mêmes de petits programmes. Réf. 343
PRIX : 120 F

☐ **BASIC PLUS DE 80 ROUTINES SUR AMSTRAD**
M. MARTIN
L'auteur propose 80 routines pour simuler des Fonctions qui n'existent pas directement sur la machine. Le lecteur doit déjà connaître le BASIC de l'AMSTRAD CPC pour utiliser au mieux cet ouvrage. Réf. 286
PRIX : 100 F

☐ **PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD CPC**
D.-J. DAVID
Les ordres correspondants à chacun des périphériques sont présentés : lecteurs de cassettes et de disquettes, imprimantes, crayon optique, manette de jeux et RS232. La programmation des disques est étudiée en accès séquentiel à l'aide d'ordre BASIC et en accès direct à l'aide de routines originales. Réf. 316
PRIX : 120 F

☐ **BASIC-AMSTRAD 1 (méthodes pratiques)**
J. BOISGONTIER
Jeu d'instructions très complet : gestion des interruptions en BASIC, sortie stéréo au haut parleur intégré, etc. Réf. 230
PRIX : 105 F

☐ **BASIC AMSTRAD 2 (programmes et fichiers)**
J. BOISGONTIER
Programmes graphiques utilisant la haute résolution ainsi que la gamme couleurs. Programmes de gestion de fichiers pour Mailing, étiquettes, création d'histogrammes. Jeux à exécution très rapide. Programmes éducatifs. Réf. 249
PRIX : 95 F

☐ **TURBO PASCAL SUR AMSTRAD**
B. BRANDEIS et F. BLANC – CPC et PCW
Toutes les commandes sont expliquées et illustrées pour arriver à un haut niveau de connaissances : faire de l'assembleur à l'intérieur des routines Pascal, connaître le fonctionnement de Heap et de Pile, maîtriser les pointeurs, etc. Réf. 310
PRIX : 135 F

☐ **SUPER GENERATEUR DE CARACTERES SUR AMSTRAD**
J.-P. SEHAN
Propose un programme original de création de caractères graphiques qui peuvent être utilisés tel quel pour illustrer des programmes de jeux ou modifiés au gré de l'imagination du lecteur. Réf. 300
PRIX : 140 F

☐ **TRUCS ET ASTUCES T1 POUR AMSTRAD CPC**
Graphismes, fenêtres, langage machine... Des supers programmes sont inclus (gestion de fichiers, éditeur de textes et de son). Réf. 221
PRIX : 149 F

☐ **TRUCS ET ASTUCES T2 POUR CPC**
Vous y trouverez un générateur de menus, de masques, des aides à la programmation comme un DUMP, etc. Réf. 251
PRIX : 129 F

☐ **LES ROUTINES DE L'AMSTRAD CPC**
Pour bien connaître et utiliser les routines utiles du 6128, 664 et 464. A la portée de tous. Nombreux programmes utilitaires. Réf. 239
PRIX : 149 F

☐ **DEBUTER AVEC LE CPC 6128**
Tout est clairement expliqué, aussi bien pour le matériel que pour le logiciel. Réf. 248
PRIX : 99 F

☐ **LA BIBLE DU GRAPHISME**
Tout sur le GSX. Programmation d'un logiciel PAINT graphismes de gestion, graphismes vectorisés, fonctionnement et réalisation d'un light pen. Graphisme en langage machine, tout sur le graphisme CPC et PCW. Réf. 227 – PRIX : 199 F

☐ **LE GRAND LIVRE DU BASIC CPC 6128**
Ce livre vous permet d'exploiter à fond les capacités du BASIC LOCOMOTIVE. Attaquer les différents domaines de la programmation : tris, fenêtre, protection, sons et musique, mémoire de masse avec l'AMDOS et le RAMDISK. Nombreux listings d'applications de haut niveau fournis et commentés. Réf. 268
PRIX : 149 F

☐ **PROGRAMMER VOTRE TRAITEMENT DE TEXTES**
J.-C. DESPOINE
Traitement de textes présenté pour l'essentiel en assembleur. Pour 464, 664 et 6128 mis au point avec une DPM2000. Il peut facilement être adapté à d'autres imprimantes. Réf. 221 – PRIX : 129 F

☐ **PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE**
S. WEBB
La façon de programmer l'équivalent des instructions BASIC : PRINT, GOTO, GOSUB, FOR/NEXT, etc. est tout d'abord étudiée, puis ces notions sont appliquées à la réalisation d'un jeu d'action. De nombreux sous-programmes pourront être réutilisés par le lecteur dans ses propres programmes. Réf. 195
PRIX : 82 F

☐ **LOCOSCRIPT**
B. LE DU
Ce livre est une introduction et par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de textes. C'est aussi un ouvrage de référence auquel vous pourrez vous reporter et un guide pratique. Réf. 202 – PRIX : 110 F

☐ **ASTROCALC**
Gérard BLANC et P. DESTREBECQ
Si vous souhaitez disposer d'un outil de calculs permettant l'érection d'un thème natal ou d'une révolution solaire, la comparaison de thèmes, la recherche automatique des transits et progressions tout en comprenant les mécanismes mis en oeuvre. Alors, cet ouvrage vous comblera. Réf. 162
PRIX : 148 F

☐ **PREMIERS PROGRAMMES AMSTRAD**
Rodnay ZAKS
Quels que soient votre âge et votre formation, écrivez votre premier programme BASIC en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur. Réf. 105
PRIX : 108 F

☐ **UNIVERS DU PCW**
Patrick LEON
Environnement matériel, commande de CP/M 3.0, le BDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe. PRIX : 119 F

☐ **Nouveau ! COMPILATION CPC n° 1, 2, 3, 4**
PRIX : 70 F

NOM : ______ Prénom : ______ *(Ecrire en majuscules)*
Adresse : ______
______
Code postal : ______
Ville : ______

Total commande : ______ F
Port 10 % : ______ F
Total de mon règlement : ______ F
Date : ______
Signature :

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : BRETAGNE EDIT' PRESSE. Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à :
BRETAGNE EDIT' PRESSE – La Haie de Pan – 35170 BRUZ – tél. 99.57.90.37

CONCOURS



Vous avez aimé "INERTIE" ? Alors, jouez avec nous !





Les règles du jeu

1) Vous avez jusqu'au 15 septembre (le cachet de la poste faisant foi) pour nous renvoyer vos réponses sur carte postale uniquement à l'adresse suivante :

Concours UBI SOFT/AMSTAR
1 rue Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

2) L'équipe d'UBI SOFT et celle de la rédaction d'AMSTAR tireront au sort dans l'ordre les trente gagnants.
3) Les lots seront envoyés par la poste à partir du 1er octobre 1987.
La liste des gagnants sera publiée dans AMSTAR n° 14.

Les questions

1°) Comment s'appelle le valeureux combattant du 28ème siècle qui doit sauver l'univers dans INERTIE ?
2°) Dans le tableau des scores d'INERTIE, qui a atteint les 10 000 points ?
3°) Combien de points de vie avez-vous à votre disposition au début d'INERTIE ?
4°) Combien de planètes y-a-t-il dans INERTIE ?

Les prix

– 30 jeux UBI SOFT à gagner pour les trente premiers coupons-réponses gagnants tirés au sort.
– des posters UBI SOFT pour les coupons-réponses gagnants de la 30ème place à la 100ème place (du tirage au sort).

COUPON-REPONSE A DECOUPER OBLIGATOIREMENT

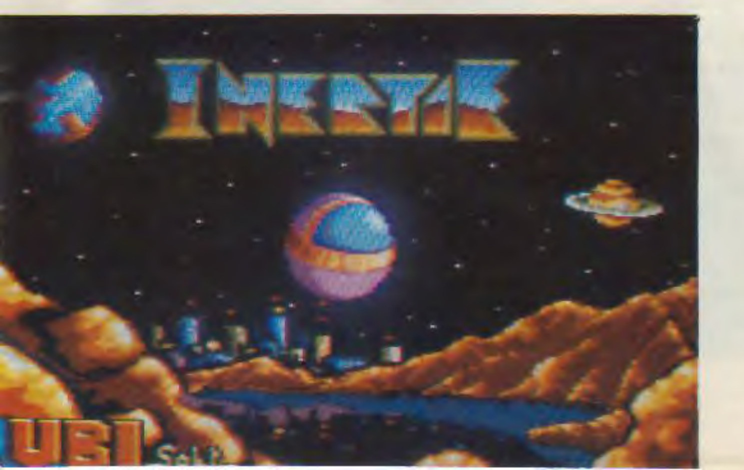
NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....

Mes réponses :
1)
2)
3)
4)

Si mon coupon-réponse gagnant est tiré au sort parmi les trente premiers, je choisis de recevoir le jeu UBI SOFT suivant :

Zombi	*Amstrad Cass*	☐	*Amstrad Disc*	☐
Clap Ciné	*Amstrad Disc*	☐		
Fer et Flamme	*Amstrad Disc*	☐		
M'enfin	*Amstrad Cass*	☐	*Amstrad Disc*	☐
Masque +	*Amstrad Disc*	☐		
Asphalt	*Amstrad Cass*	☐	*Amstrad Disc*	☐
Manhattan light 95	*Amstrad Cass*	☐	*Amstrad Disc*	☐
Inertie	*Amstrad Cass*	☐	*Amstrad Disc*	☐

Cochez la case correspondant à votre choix.





Bob winner

L'ambiance rétro, très soignée, vous prend pour ne plus vous quitter dans ce jeu d'aventure-action. Le graphisme est, en effet, plus que superbe, les cadres ont un joli petit design rococo qui rappelle bien les années 30. Mais ce sont surtout les décors utilisés au cours de l'aventure qui retiennent l'attention. Ces images ont été acquises avec quatre niveaux de gris puis avec une réaffectation des couleurs, on obtient des images très pittoresques,



légèrement jaunies comme s'il s'agissait de vieilles photos. Le personnage dispose d'une multitude d'actions, obtenues à l'aide de la manette de jeu. On peut regretter toutefois que le grand nombre d'actions possibles soit difficile à mémoriser, obligeant le joueur à faire confiance à son instinct (l'instinct du joueur, c'est bien connu) pour opérer la bonne manœuvre au bon moment. Le jeu reste tout à fait possible. Les amateurs de combat mêlé à la recherche d'objets-clés apprécieront beaucoup, je l'espère autant que nous.

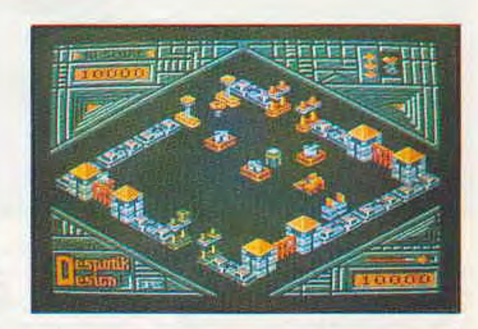


Despotik design

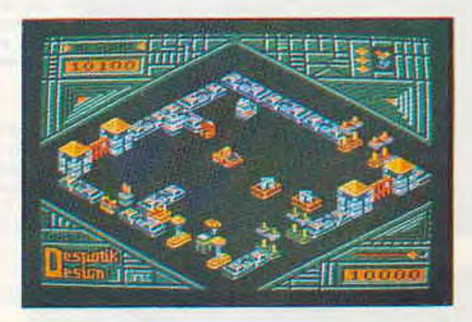
Des fous maniaques, on peut en rencontrer tous les jours. Moi-même, il y a quelques temps, j'ai discuté avec un ex-futur maître du monde. Celui-ci avait décidé



d'investir une usine de génie génétique fabriquant des cellules humaines. Pour parvenir à ses fins, il avait détourné les circuits de conception, transformant ainsi les cellules en cellules maléfiques. Malheureusement pour lui, un héros à la gomme avait été envoyé et avait réussi à retourner la situation. Cela avait été simple, il suffisait de déplacer les flèches d'orientation grâce à un grappin magnétique pour que les cellules retrouvent le droit chemin. Ensuite, on passait à la salle suivante etc. etc.



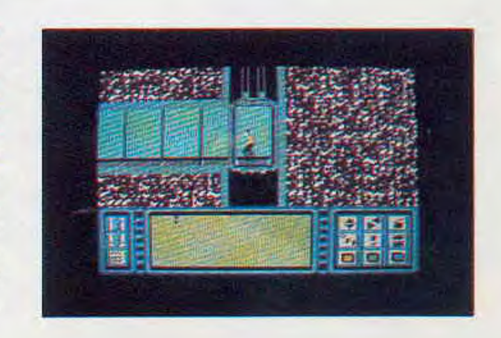
Oh, bien sûr, il y avait des adversaires : le champignon, le grille-pain, les robots. Mais à thermo-bille vaillante, rien d'impossible surtout lorsque l'on est environné de si beaux graphismes. Que voulez-vous, il n'y a plus d'injustice en ce bas monde !



Impossible mission



Restez avec nous ! Le titre ne doit pas vous décourager. La mission est seulement presque impossible. L'informaticien fou (j'en connais) Elvin Atombender vient de s'emparer des codes de lancement des missiles nucléaires de tous les pays qui en possèdent. Et une mission spéciale, une ! Le vilain se terre dans son repaire souterrain. Les 32 salles sont gardées par des robots chasseurs d'hommes. Si on retrouve les pièces classiques d'une maison : salle à manger, salon, chambre, en revanche, les ascenseurs entre les meubles sont déjà moins courants. Il y a également des terminaux, ceux-ci peuvent accepter les mots de passe, trouvés dans les meubles. Deux possibilités s'offrent alors : "geler" les robots et remettre les ascenseurs dans leur état initial. Le bas de l'écran est occupé par votre micro-ordinateur de poche, instrument très utile puisqu'il vous donne l'occasion de tester vos talents de décripteur de puzzles.
A noter une notice très bien faite et pleine d'humour.



INERTIE

Oh ! le beau thème, qu'il est beau. Ecoutez un peu : le tyrannique ZORGLUB mijote un plan diabolique : engloutir tout l'univers dans un trou noir (non ? Si !...). Et pour assurer son coup, il a enfermé les plus grands savants du monde (seu-



les personnes à pouvoir arrêter l'odieux plan) dans des planètes lointaines. Il faut donc un volontaire pour sauver le monde...

J'attends.... Buck Sky Gordon, vous serez donc volontaire. Prenez votre vaisseau spatial à correction manuelle de pesanteur, votre pistolaser et partez au plus vite pour ces planètes inconnues. Le jeu rassemble tous les ingrédients pour réaliser un bon logiciel, graphisme, cou-

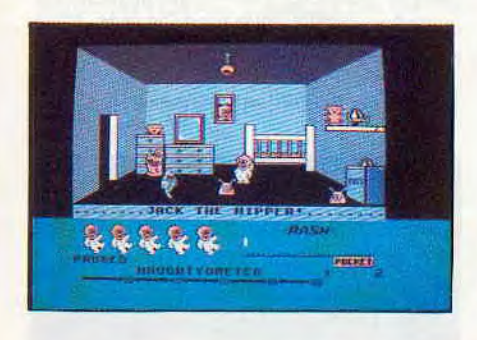


leur. L'animation n'est pas excellente, mais quand même tout à fait suffisante. L'astuce consiste à déplacer le vaisseau en utilisant la pesanteur de l'astre en question (ou en luttant contre, suivant le cas). On comprend maintenant pourquoi le jeu s'appelle Inertie.

Je dois aussi vous prévenir que l'orientation du vaisseau est des plus délicates et que vous devrez faire preuve de beaucoup de dextérité.



JACK THE NIPPER

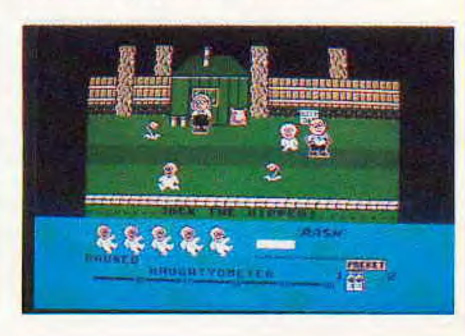


Déjà tout petit, j'adorais faire des bêtises. Maintenant, je suis beaucoup plus sage (c'est moi qui le dit). Malheureusement, le logiciel Jack the Nipper m'a redonné goût aux bêtises d'antan. Comme Jack, j'étais un bébé joufflu et emmailloté. Comme lui, j'allais me promener seul dans les rues avec, pour obsession de faire le plus de dégâts possible. Pour cela, plusieurs instruments vous sont aimablement fournis par les circonstances : un klaxon, de la colle, des clés. C'est à vous d'agir pour augmenter votre "Naughtyometer" (ou compteur de détestabilité). Mais atten



tion, tous les personnages et les autres sont prêts à vous distribuer des fessées à tour de bras. Les graphismes sont très amusants avec des fantômes, des petits robots, des vieilles dames.

Tiens, tiens, un magasin de porcelaine. Je crois que mon ballon va trouver son utilité. A bientôt pour de nouvelles bêtises et de joyeuses fessées !



KORONIS RIFT

Le rôle que ce jeu vous propose de prendre est celui d'un récupérateur de technologie. Il faut que je vous explique en quoi consiste ce curieux métier. Vous êtes le casseur de l'espace, vous récu-



pérez les vieilles carcasses et éventuellement les vieux ordinateurs. Votre fidèle androïde Psytek vient de vous signaler les vestiges d'une base utilisée par des civilisations anciennes. Apparemment de nombreux vieux vaisseaux s'y trouvent encore. Une fois en orbite sur cette planète, vous vous apercevez qu'il pourrait s'agir de Koronis, qui fut la base d'une des plus puissantes armées que l'univers ait connues. Vous allez donc descendre



avec votre vaisseau d'exploration et ramasser tout ce que vous trouverez de bon à prendre, mais ne croyez pas que ce sera si simple que cela, les vieux vaisseaux sont protégés et pour les récupérer, une foule d'actions sont possibles. L'animation est très réussie. La vision que vous avez depuis votre cockpit représente un sol lunaire très montagneux et presque réel. Ce jeu nous a paru très complet.





MADDOG

Avez-vous déjà eu l'idée de vivre comme un petit toutou ? On se dit "Qu'est-ce que ça doit être peinard de vivre ainsi, rien à faire, on fait pipi au coin d'un mur ou d'un tabouret et puis on s'en va..." Ne croyez pas cela, en fait, c'est beaucoup plus subtil. Sachez que sortir de la niche en étirant les pattes est un rite qu'il faut respecter. Il est, d'autre part, impératif que vous jouiez avec les petites bal-



les. Et lorsque l'idée de croquer un os vous prend, c'est pour ne plus vous lâcher. Vous pourrez, grâce à ce jeu, réaliser un rêve dingue : vivre une vie de chien.
D'une réalisation pleine de vitalité et de vivacité, Maddog a, au moins, l'avantage d'être un logiciel pacifique. Les couleurs sont gaies et le graphisme est net. Enfin, les états d'âme d'un chien vont de la nourriture au jeu sans oublier ce qui est le plus important : le cœur...
Très sympathique, ma foi. J'espère qu'avec ce jeu, vous serez aussi enthousiasmé que nous.

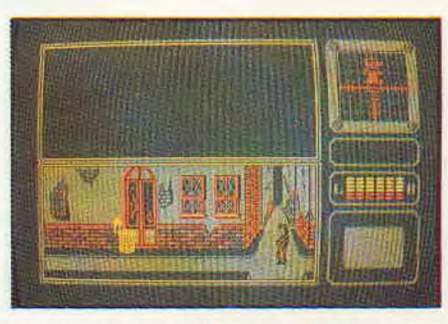


MANHATTAN 95

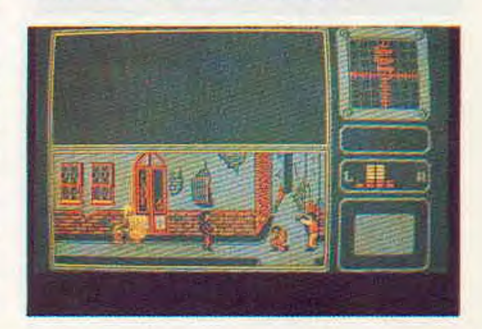
L'île de Manhattan est devenue une gigantesque prison remplie de personnages plus ou moins recommandables. Parmi ces rebuts de l'humanité, on

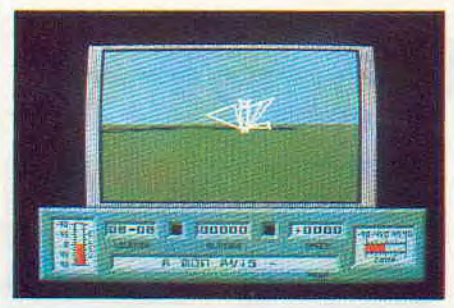


trouve SNAIL LISPKEN, un ex-héros médaillé et décoré. Celui-ci se voit proposer une mission particulière : retrouver le président des Etats-Unis, dont le Jet s'est écrasé à l'intérieur de l'enceinte de Manhattan. Tout ceci en une période de 24 heures. De plus, la liberté vous est offerte si vous réussissez (ainsi que la destruction des micro-bombes que l'on a sournoisement injectées dans vos artères). Deux raisons pour venir à bout de



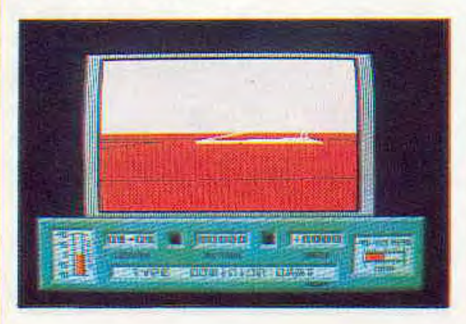
cette aventure. On ne vous laisse pas aller tout nu dans cette jungle moderne, vous êtes muni d'un pistolet mitrailleur et de grenades. Les quelques humanoïdes rencontrés sont souvent belliqueux, mais vous n'êtes pas obligé de les tuer à tous les coups. Une option dialogue permet de vous faire des alliés (au moins provisoirement). Et n'hésitez pas à emprunter les voitures, elles sont rouillées mais en état de marche.



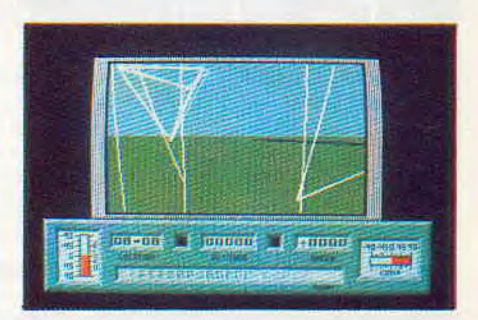


MERCENARY

Sale temps pour les mercenaires. S'échouer sur la planète Targ en plein milieu de la guerre opposant les Mechanoïds et les Palyars, n'était pas vraiment une bonne idée.



D'autant que le paysage me paraît morne à souhait. Ma principale occupation va être de m'évader de cette satanée planète.
A première vue, cela peut sembler assez simple puisque, dès votre arrivée, un vaisseau spatial vous tend les bras. Mais vous apprendrez vite que l'énergie nécessaire à votre évasion se trouve sur (ou dans) la planète même. Votre quête



va s'étaler sur une surface éloquente de 15 × 15 (je ne compte même pas les réseaux souterrains). Vous allez découvrir toute une civilisation avancée avec de nombreux monuments, parfois anciens. En démolissant certains édifices, on se met à dos un des clans rivaux, en revanche, on gagne l'estime de son adversaire. A vous de choisir votre camp.



MGT

Le tank magnétique de ce logiciel va vous donner du fil à retordre : le déplacement de l'engin peut poser des problèmes aux personnes non initiées à l'anti-



gravité. Ensuite, le nombre de salles (une quarantaine) risque d'être un obstacle à vos prétentions. Pourtant, le scénario semble évident : détruire, grâce à votre laser, le cerveau maléfique de la pièce d'à côté. Mais alors, rendons nous dans la salle adjacente et par un coup de rayons bien placés. Mais, ô rage, la plate-forme, la seule accessible, n'est pas au même niveau que le cerveau sus-

nommé. En revanche, vous apercevez une autre (la seule) possibilité, à savoir : une autre plate-forme. C'est celle-ci que vous devrez atteindre en passant par toutes les pièces. Au menu : rayons laser, objets énergétivores, dalles de déplacement, dalles invisibles et labyrinthe traumatisant. Un graphisme et une animation géants, c'est le classique des jeux en pseudo 3D.

MOVIE

Retrouvez l'univers inquiétant des gangsters et des détectives qui sévissent ou sévissaient à Chicago, avec Movie. De sa démarche trainante, le héros examine les pièces d'un hôtel privé (il est rentré

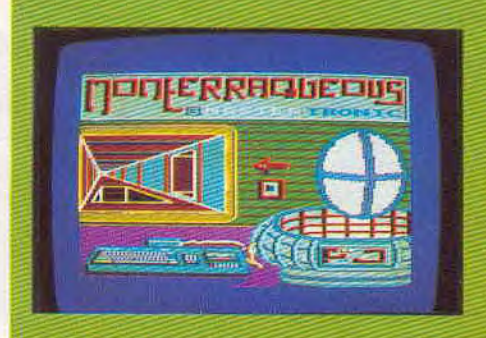


par effraction, bien sûr !). Il semble chercher quelque chose de précis. Saurons-nous de quoi il s'agit ? Pas tout de suite, quand même ! Continuez à chercher un peu. Vous allez donc vous promener dans les salles richement meublées. Vous rencontrerez toutes sortes de gens. Si, par bonheur, vous rencontrez une sympathique jeune femme, il est autorisé de la dorloter. Tâchez tout de même de



ne pas oublier pourquoi vous êtes venu. Peut-être même vous aidera-t-elle à la trouver. Quoi ? Mais ce que vous cherchez !
Movie est un jeu d'aventure-action au graphisme assez fourni (en mobilier, surtout) et aux actions un peu lentes mais qui ont le mérite d'être déclenchées par un système d'icônes.



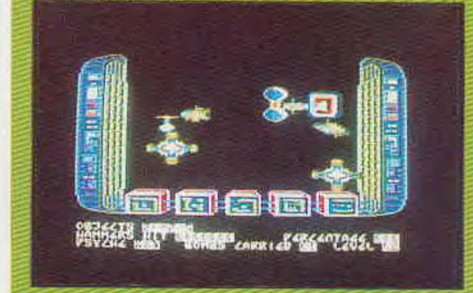


NONTERRA-QUEOUS

Les aliens ont décidément peu d'imagination : ils ont encore envahi une pauvre planète sans défense. Les peuples opprimés ont décidé de se révolter (voir les 7 Mercenaires). Puisqu'ils n'ont pas d'argent, ils construisent un robot perfectionné afin d'anéantir le cerveau électronique et démoniaque des extra-terrestres belliqueux. Le robot que l'on envoie au "casse-pipe" se dirige au joys-



tick et possède une petite hélice sur le crâne. Des appareils appelés SWOP (ou SWAP) permettent une mutation de la forme à hélice en un module armé de lasers. La montagne dans laquelle vous vous déplacez possède 42 niveaux (ce qui donne 1000 pièces environ). Toutes ces salles possèdent leur lot de pièges : gardiens "annihileurs" de psyché (votre énergie vitale) et lasers "destroyeurs". Pas de problèmes : si vous êtes un fanatique d'arcade et de jeux à salles multiples et si, de plus, vous avez un ancêtre écossais (because le prix), Nonterraqueous est fait pour vous.



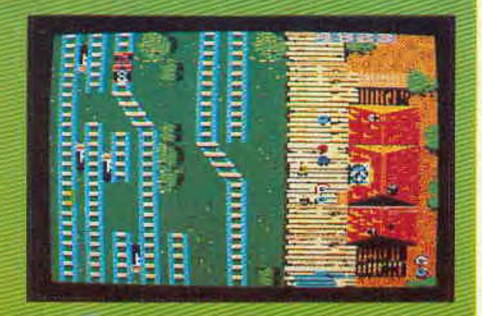


NITRO-GLYCERINE

Vous avez aimé le nouvel album des aventures du cow-boy solitaire, plus connu sous le nom de Lucky Luke ? Voici l'occasion d'incarner votre héros avec ce logiciel intitulé "Nitroglycérine" (ou Ester Nitrique de Glycérine). Le jeu se déroule en 5 épisodes et mélange allègrement arcade, aventure et réflexion. Autant vous le dire tout de suite, le jeu



est assez facile et l'on parvient rapidement à l'épisode 4 qui pose un problème du style casse-tête... Toute l'histoire tourne autour de la concurrence entre les premières compagnies de chemin de fer des Etats-Unis. Luke s'est mis au service de la Central Pacific et doit protéger le convoi des attaques des bandits. Mais tout d'abord, il faut débarrasser la ville de la racaille qui l'encombre, puis déloger le rocher posé sur la voie. Ensuite Luke se tient sur un wagon et doit se rendre au sommet droit de l'écran par l'intermédiaire d'aiguillages. A vous de jouer plus vite que votre ombre !



PACIFIC

Que ne ferait-on pas pour récupérer un trésor ? Plonger au fond des océans, bien sûr ! Avec une réserve limitée d'oxy-

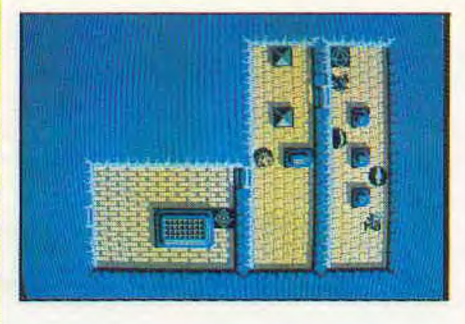


gène ! Ben, heu... pourquoi pas ? Avec une faune aux contacts mortels ? Vous savez, Cousteau sur le petit écran, ce n'est pas mal non plus.
Ne vous en faites pas, il ne s'agit que d'un jeu : les péripéties du voyage seront compensées par un décor changeant et multicolore. Votre scaphandre (à l'ancienne mode) est équipé d'une pompe qui s'épuise assez vite. Les stations services de la mer vous offrent un plein gra-



tis si vous parvenez à les approcher (gare aux mines). Un revolver supprimera toute forme de vie trop agressive. Les barils d'explosifs dégageront certaines zones rocheuses. Quant aux portes distribuées au hasard des fonds, elles vous conduiront dans un autre univers. Le graphisme corallien est superbe mais devient peut-être un peu lassant au fil des 32000 tableaux que comprend le jeu.

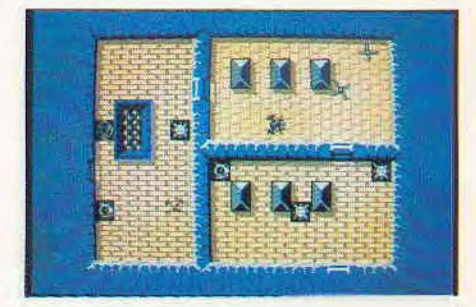




RANA-RAMA

Avec ses multiples options, voici un des jeux les plus soignés qu'il nous ait été donné de voir. Grâce à lui, vous vous initierez à la magie ou tout du moins, vous en apprendrez les termes techniques.
La notice, très complète, vous dira tout ce que vous aurez à faire. Je vous préviens, c'est long et difficile pour arriver à neutraliser tous les sorciers et descendre au premier étage, mais ce jeu a le mérite d'être captivant. Chaque détail a son importance et chaque monstre, chaque sortilège est différent. Le thème est le suivant : Mervyn, l'apprenti-sorcier ne





cesse de faire des bêtises. Dernier exploit en date : il s'est amusé à mélanger les mixtures concoctées par son Grand Maître. Mal lui en a pris car le voici changé en grenouille. Vous allez donc accompagner cette sympathique grenouille à travers le donjon. Vous gagnerez des sorts et des armes qui, salles après salles, vous aiderons grandement dans votre aventure.

SABOTEUR

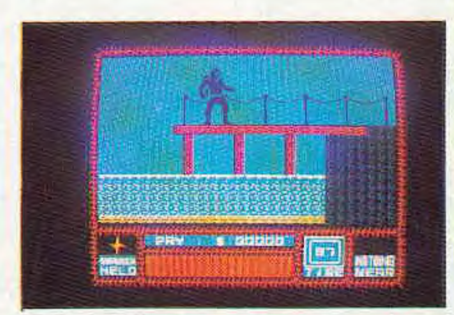
Mission espionnage industriel. Vous devez retrouver un disque magnétique à l'intérieur d'un complexe industriel



moderne. Pour assurer la réussite de l'opération, les commanditaires ont embauché un Ninja : vous, en l'occurrence.
Vous devrez percer le système de sécurité qui consiste en un grand nombre de chiens de garde dangereux, des gardes qui vous devrez combattre (ce n'est pas très dur) pour progresser, des armes antipersonnel ; ces derniers dispositifs res-



semblent à des caméras de surveillance à la différence près que celles-ci lancent des projectiles. Il faudra savoir utiliser l'ordinateur central pour vous ouvrir des portes. Si, sur votre chemin, vous rencontrez une branche, prenez-la, elle pourra être échangée contre le disque. Ce qui rapportera un bonus de points. N'oubliez pas de ressortir après votre méfait !

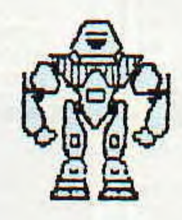


SHORT CIRCUIT

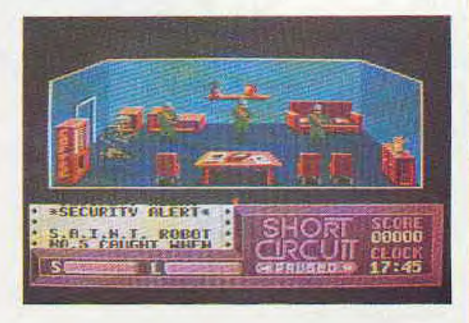


Enfin l'histoire de Pinocchio arrive sur micro, du moins à peu de choses près, c'est la même histoire. Bon, que je vous explique ce qui est arrivé à ce robot frappé par un éclair et qui a ainsi pris vie.

Tout le monde en veut à ce pauvre robot numéro 5 : le laboratoire qui l'a conçu veut comprendre comment un robot peut prendre vie et le Pentagone veut désarmorcer la bombe ambulante que constitue numéro 5. Aidez numéro 5 à s'en sortir "vivant" à travers d'innombrables salles de bureau très bien réalisées. La



deuxième partie de Short Circuit se passe dans la nature, où il faut maintenant agir vite, tirer sur les poursuivants et ne pas écraser les petit animaux qui viennent se fourrer sous vos roues. Un jeu que la réalisation soignée sauve de la catégorie "médiocre".



ZOX 2099

Aux dernières "info" de 20 h, temps intersidéral, on apprend que quatre de nos compatriotes sont retenus en otages



par l'infâme ZOX sur sa planète Hullm. Vous serez donc chargé de les délivrer. Sur le chemin qui mène chez ZOX, vous rencontrerez mille difficultés. En effet, avant d'accéder au jeu d'aventure, il vous faut subir une épreuve préliminaire constituée d'une séance d'arcade. Si, par bonheur, vous parvenez jusqu'à la planète Hullm, vous pourrez commencer l'aventure proprement dite et ceci n'arrive pas à tous les coups car de bons



réflexes sont nécessaires pour l'arcade. Les labyrinthes de la planète Hullm sont truffés de gardes. Vous devrez ouvrir les grilles sans vous faire repérer, annuler les champs de force et, pourquoi pas, pousser les murs. Un jeu bien distrayant, ce ZOX 2099.
Encore un détail qui va vous enchanter : quand vous aurez gagné, on efface tout et on recommence... mais en plus difficile !





AMSTRAD CASSETTES

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12



LES ALBUMS!*

Album	Prix
ERE HITS + MACADAM BUMPER + MISSION 2 + PACIFIC	145 F
OCEAN ALL STAR HITS + TOP GUN + SHORT CIRCUIT + GALVAN + KNIGHT RIDER + STREET HAWK + MIAMI VICE	95 F
AMSTRAD GOLD HITS N° 2 + BREAKTHRU + THE GOONIES + AVENGER + DESERT FOX + KONAMI'S GOLF	95 F
PACK FIL N° 2 + THE GREAT ESCAPE+REVOLUTION + CAULDRON 2 + SORCERY	139 F
ELITE TRIPLE PACK + GREAT GURAYON + AIRWOLF 2 + SPACE IN C + ERE HITS	99 F
LES EXCLUSIFS N° 1 + LEADERBOARD + TAI PAN + XEVIOUS + TOP GUN	120 F
ENSEMBLE LES LAUREATS NF + SILENT SERVICE + CAULDRON 2 + GREEN BERET	95 F
HIT PACK 2 + 1942 + SCOOBY DOO + ANTIRIAD + COMMANDO 86 + JET SET WILLY + FIGHTING WARRIOR	95 F
ALBUM GREMLIN + THE WAY OF THE TIGER + BEACH HEAD 2 + BARRY MAC GUIGAN BOX + RESCUE ON FRACTALUS	95 F
HIT PACK 1 + COMMANDO + BOMBJACK + AIRWOLF + FRANCK BRUNO BOXING	95 F
LORICIEL HIT 1 + RALLY 2 + INFERNAL RUNNER + 3D FIGHT	149 F
LORICIEL HIT 2 + FOOT + TENNIS + 5e AXE	149 F
LORICIEL HIT 3 + TONY TRUAND + AIGLE D'OR + EMPIRE	149 F
MELBOURNE NF + EXPLODING FIST + ROCK N WRESTLE + STARION + RED HAWK	95 F
KONAMIS GREATEST HITS NF + GREEN BERET + PING PONG + HYPERSPORTS + YE AR KUNG FU	95 F
THEY SOLD A MILLION N°3 NF + KUNG FU MASTER + GHOSTBUSTER + RAMBO + FIGHTER PILOT	95 F
AMSTRAD-GOLD HITS NF + RAID + ALIEN 8 + BEACH HEAD 2 + SUPER TEST DECATHLON	95 F
ALBUM FIL NF + THE WAY OF THE TIGER + GUNFRIGHT + V!... VISITEURS	139 F
AMSTRAD ACADEMY NF + BRUCE LEE + ZORRO + BOUNTY BOB STR BACK + DAMBUSTERS	95 F
THEY SOLD A MILLION N°2 NF + BRUCE LEE + MATCH POINT (Tennis) + KNIGHT LORE + MATCH DAY (Foot)	95 F
THEY SOLD A MILLION N°1 NF + BEACH HEAD + DECATHLON + SABRE WULF + JET SET WILLY	95 F

NOUVEAUTES!*

Titre	Prix
BASKETBALL NF	95 F
BEST OF 3D NF	95 F
BLACK MAGIC NF	95 F
COSA NOSTRA NF	135 F
COSMIK CHOCK Absorber NF	95 F
GAME OVER NF	89 F
GUNSLINGER NF	95 F
INDIANA JONES NF	95 F
INERTIE NF	135 F
INVITATION NF	135 F
KILLED UNTIL DEAD NF	95 F
LAST MISSION NF	135 F
LIVINGSTONE NF	135 F
MAG MAX NF	89 F
MARCHE A L'OMBRE NF	145 F
MANHATTAN NF	125 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	95 F
MUTANTS NF	89 F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95 F
NINJA NF	95 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI15 TRADING CPY NF	95 F
PROHIBITION NF	120 F
PULSATOR NF	95 F
QUARTET NF	95 F
RENEGADE NF	89 F
ROAD RUNNER NF	95 F
SAMOURAI TRILOGY NF	89 F
SLAP FLIGHT NF	89 F
STAR RAIDER NF	95 F
STIFFLIP AND CO NF	95 F
SUPER SOCCER NF	89 F
TAI PAN NF	89 F
TANK NF	89 F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	169 F
THROME OF FIRE NF	95 F
WIZBALL NF	89 F
WONDERBOY NF	95 F

HIT PARADE

Titre	Prix
ACE OF ACES NF	89 F
ARMY MOVES NF	89 F
AU REVOIR MONTY NF	98 F
ARKANOID NF	89 F
ASPHALT NF	115 F
BARBARIAN NF	95 F
BOMBJACK 2 NF	89 F
BUBBLER NF	95 F
3D GRAND PRIX NF	89 F
COBRA NF	85 F
DONKEY KONG NF	89 F
ENDURO NF	95 F
EXPRESS RAIDER NF	95 F
FLASH NF	139 F
FUTURE KNIGHT NF	95 F
HMS COBRA NF	259 F
GAUNTLET NF	95 F
HEAD OVER HEALS NF	89 F
IKARI WARRIOR NF	85 F
INFILTRATOR NF	95 F
KRAKOUT NF	89 F
KYA NF	139 F
LEADERBOARD (GOLF) NF	89 F
LEVIATHAN NF	95 F
MARTIANOIDS NF	95 F
MARIO BROTHERS NF	89 F
METRO CROSS NF	95 F
MEURTRES EN SERIES NF	259 F
MONOPOLY FR	175 F

HIT PARADE

Titre	Prix
SCALEXTRIC NF	119 F
SCRABBLE FR NF	175 F
SUPER CYCLE NF	89 F
SPACE HARRIER NF	89 F
TERRA CRESTA NF	85 F
TT RACER NF	89 F
ZOX 2099 NF	125 F
WINTER GAMES NF	95 F
WORLD GAMES NF	95 F

Titre	Prix
ACROJET NF	89 F
ATHLETES NF	115 F
AVENGER NF	95 F
AFFAIRE SYDNEY NF	145 F
ASTERIX NF	95 F
BACTRON NF	125 F
BATAILLE d'Angleterre NF	110 F
BATAILLE pour Midway NF	110 F
BAT MAN NF	85 F
BIGGLES NF	95 F
BIG FOUR NF	115 F
BILLY LA BANLIEUE NF	125 F
DESPOTIK DESIGN NF	120 F
DRAGON'S LAIR 2 NF	89 F
CAULDRON NF	79 F
CRAFTON ET XUNK NF	110 F
DANDY NF	95 F
DEEPER DUNGEONS NF	95 F
DESERT FOX NF	89 F
ELECTRAGLIDE NF	89 F
ELEVATOR ACTION NF	89 F
GRAND PRIX 500 CC NF	139 F
GHOST N GOBBELINS NF	85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89 F
INTERNATL KARATE NF	95 F
IMPOSSABALL NF	89 F
JAIBREAK NF	65 F
KNIGHT GAMES NF	85 F
KUNG FU MASTER NF	89 F

Titre	Prix
Les Pyramides d'Arlantis NF	139 F
LES PASSAGERS du vent NF	285 F
LIGHT FORCE NF	89 F
MARACAIBO NF	125 F
M'ENFIN NF	135 F
1001 BC NF	120 F
MGT NF	129 F
MISSION ELEVATOR NF	89 F
MOVIE NF	89 F
NEMESIS NF	89 F
PACIFIC NF	110 F
RANA RAMA NF	89 F
RELIEF ACTION NF	155 F
SABOTEUR NF	95 F
SAPIENS NF	125 F
SIGMA NF	95 F
SHAOLIN' ROAD NF	99 F
SARACEN NF	89 F
SKYFOX NF	95 F
STRYFE NF	135 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95 F
TARZAN NF	89 F
THAI BOXING NF	85 F
THE GOONIES NF	99 F
THE SENTINEL NF	89 F
THANATOS NF	89 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
TOBROUCK NF	119 F
TOMAHAWK NF	95 F
TRIVAL PURSUIT NF	175 F
UCHI MATA JUDO NF	89 F
V! NF	89 F

Créez votre Album ! DÉMENT ! Chaque Jeu 35 F

ALBUM ULTIMATE
MIAMI VICE
CITYSLICKER
CRYSTAL CASTLE
STREET HAWK
GALVAN
GREEN BERET
THE GREAT ESCAPE
ZORRO

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

125 F

Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

EN JUILLET-AOUT, FRAIS DE PORT GRATUITS POUR TOUTE COMMANDE MINITEL

LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h

TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615



BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Metro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75009 PARIS
Metro Havre Caumartin

HOLLYWOOD STAR
9, Bd Joseph Garnier
06000 NICE

*** NOUVEAUTES**

Les jeux presentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prevue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aleas inherents a la fabrication de logiciel, il est preferable de nous consulter pour connaitre la disponibilité exacte de ces produits.

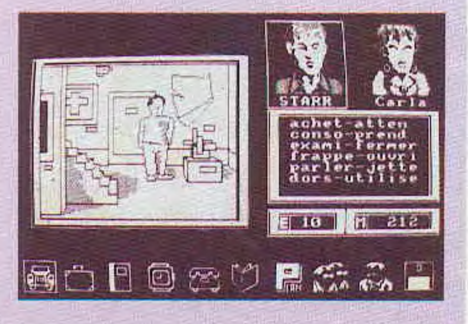


Big band

Récemment sorti de prison, le malfaisant héros de notre logiciel a pour principale préoccupation les retrouvailles avec son pote Max, ex-compagnon de cellule. D'autant que les dix ans de taule ont légèrement amoindri ses relations dans le milieu ainsi que son adresse au crochetage. La lecture de la presse quotidienne vous apprendra qu'un casse est tout à



fait possible dans les quelques jours qui viennent. Mais, pour cela, il va être nécessaire de renouer avec vos "collègues" et de vous remettre au travail afin de retrouver les plans indispensables. Big Band est un logiciel d'aventure facile à utiliser puisque manœuvré par icônes. Les deux disquettes contiennent de nombreuses images des lieux où vous pouvez vous rendre. Votre "caisse" vous conduira d'hôtels en musées et de bars en épiceries à condition bien sûr de la ravitailler en essence. Attention, ce jeu ne fonctionne que sur 6128.



Erebus

En qualité de chercheur en vulcanologie, vous êtes sur le chemin vers le volcan EREBUS dans l'Antarctique. Le problème est que votre avion ne semble pas sup-





porter le froid et cale à plusieurs reprises pour, cette fois, ne plus repartir. Ainsi qu'il est expliqué dans le manuel du parfait aviateur, vous allez tenter un atterrissage catastrophe. Pour une catastrophe, c'est une catastrophe ! Votre avion est complètement cassé. Mais vous en sortez vivant, eh, oui, sinon ce n'est pas marrant ! Première chose à faire, retrouver la cabane qu'aurait construite des explorateurs, il y a quelques années dans les environs. Vous allez donc errer dans l'immensité blanche pour essayer de survivre. En fait, je ne suis pas venu ici pour m'amuser à étudier les volcans, en réalité je suis chargé de déjouer un complot planétaire visant à détruire la faune du continent antarctique. Le moins qu'on puisse dire, c'est que vous êtes mal parti ! Pour le reste, chut...



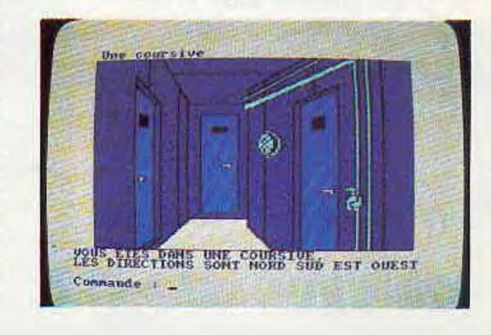
Globe trotter





Super ! Un tour du monde en autant de jours que vous le voulez. Le départ se fait en bateau et vous n'appréciez pas beaucoup la place que l'on vous a affectée : la salle des machines. Le bruit, la chaleur ne sont bientôt plus supportables et vous décidez d'en sortir. Vous débarquez ainsi sur les côtes d'Afrique et, ici aussi, l'aventure continue. Ne faites pas confiance à n'importe qui, sous peine de terminer votre aventure en moins de quatre-vingts jours. (Je vous imagine bien au fond d'une marmite, entouré de cannibales qui se lèchent les babines).

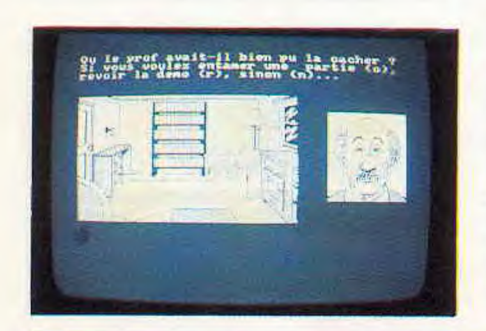
Je vous signale aussi que tout est susceptible de vous intéresser, par exemple, dénouer une intrigue que vous trouveriez par hasard sur votre chemin. Le vocabulaire à votre disposition semble remarquablement étendu, vous permettant de bien vous amuser. Allez, bon voyage ! (et surtout, bon retour).



HARRY & HARRY

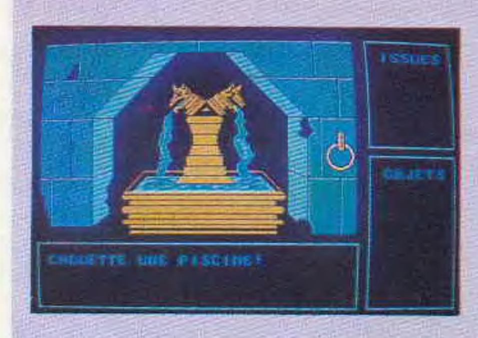




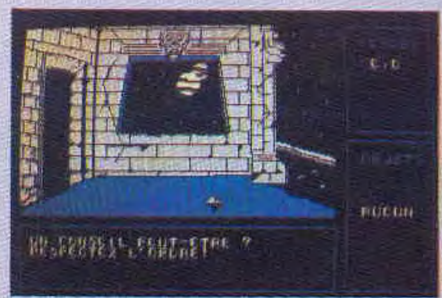


Ce jeu d'aventure est capable de vous faire vivre avec passion les années 30 et plus particulièrement une des plus intéressantes affaires criminelles qui eut lieu en ces temps troubles. Vous devrez visiter tout un hôtel pour inviter tous les occupants à une soirée à l'Opéra, en vous aidant de fiches signalétiques. Vous devrez charmer, ensorceler, séduire, bref envoûter chaque personne en utilisant le vocabulaire, non dénué d'humour qui est mis à votre disposition. Le graphisme du logiciel est, lui aussi, tout à fait digne d'intérêt. Vivez cette aventure, au scénario digne d'un thriller réussi (si, on en trouve encore de nos jours !). HARRY & HARRY est capable de vous "prendre aux tripes" jusqu'à ce que vous échouiez ou triomphiez. La qualité de ce jeu est remarquable et séduit tout joueur qui a le bonheur de posséder ce logiciel.

KILLER STAR



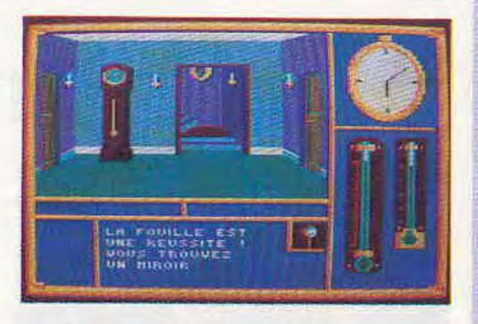
La notice de ce jeu est pourtant claire, des amis m'avaient aussi prévenu, tout abus est dangereux. Mais je n'ai pu résister. Après avoir tenté l'aventure une fois, je n'ai pu m'empêcher de recommencer. Pourtant, je n'avais pas envie d'y jouer au départ. Je ne sais pas ce qui m'a pris de toucher à cette drogue. Je promets que je n'y toucherai plus. En attendant, il faut à tout prix que je vienne à bout du tyran qui règne sur le royaume. De plus, l'irrésistible humour des auteurs de ce logiciel est un irrésistible humour ! (décidément, ça ne s'arrange pas, on peut même dire que ça s'aggrave...). Cette bonne humeur nous accompagne tout au long de l'aventure. Le graphisme soigné, tel que l'on en rencontre rarement sur Amstrad constitue l'immense attrait de ce logiciel.
Je ne répèterai jamais assez ce conseil : n'en abusez pas !



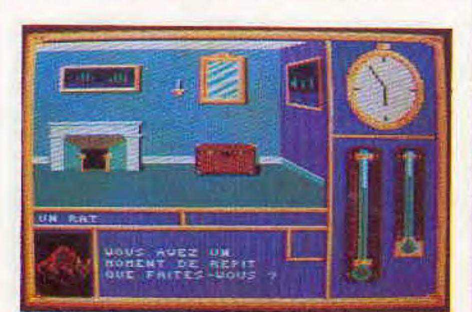


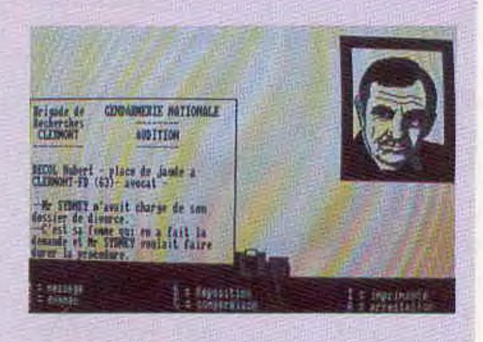
INVITATION

Les manoirs hantés ne me font plus peur depuis longtemps. Vous pensez, je suis un spécialiste de l'ésotérisme. Alors, ce n'est pas l'invitation du baron Machin-Chose qui va me faire reculer. Tiens, le manoir est vide. La porte se referme derrière moi : plus moyen de l'ouvrir. Le silence se fait plus pesant et je décide, afin de passer le temps, de visiter les lieux. De nombreuses pièces s'offrent à mon regard complètement quelconque. Les meubles présents recèlent parfois des objets utiles. Tiens, une créature, elle m'attaque. Mon baromètre de force en prend un coup. N'ayant aucun objet tranchant à ma disposition, j'attaque le monstre à la chandelle. Miracle, il s'affaiblit et meurt sans pousser un cri. Tiens, une bibliothèque, je vais lire un bouquin. Malheur ! Tout est codé, je ne comprends rien. Et puis, l'heure tourne et puis, il va bientôt être minuit et puis... Enfin le graphisme est plutôt réussi, mais le scénario ne déborde pas d'originalité.









L'AFFAIRE SIDNEY

L'affaire commençait plutôt difficilement : un cadavre tué d'une balle en pleine tête et ni assassin, ni mobile. Première opération: fouiller les lieux grâce à la loupe et repérer tous les objets utiles. Il est quasi indispensable de prendre des notes, ainsi les noms découverts pourront être utilisés lors de la seconde



partie. Après l'examen de la rue du crime, vous passez dans la pièce où le tueur s'est posté. Là aussi, fouille en règle de la place. Muni de vos indices, il ne reste plus qu'à vous installer devant l'écran de votre terminal. Celui-ci est connecté aux brigades de gendarmerie, aux commissariats de police, ainsi qu'aux renseignements généraux et ce, sur toute la France. La sortie peut se faire réellement sur imprimante. Les méthodes traditionnelles peuvent être employées : déposition, comparaison des éléments, examen et enfin arrestation. Bonne enquête !



LE PACTE

Les forces du mal sont concentrées dans la sinitre demeure du 31 Fiver Street à Salem (son musée, ses sorcières). Le



démon va répandre ses légions apocalyptiques sur le monde puisque le Pacte a été brisé. Après une page de présentation très bien réalisée, le graphisme des lieux ne déçoit pas. Une fenêtre est réservée aux textes et messages divers. Le vocabulaire est accessible au joystick, ce qui est bien pratique sauf dans les cas de panique : le mot convoité est parfois sauté. Vous avez deux compagnons



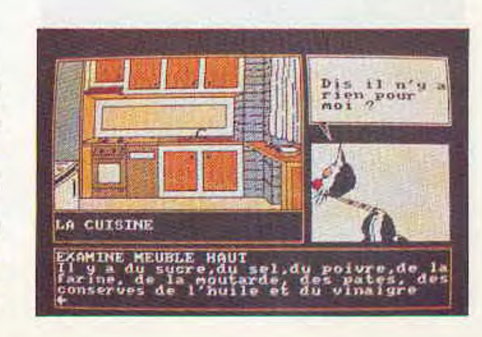
d'aventure, Laura et Wilson (plus un chien, Black). Ceux-ci transportent une partie du matériel utile à votre mission. Deux actions originales : la séance de spiritisme qui utilise un verre et une table, la photographie ultra-sensible pour fixer les images invisibles. L'entrée dans la maison déserte est impressionnante, on croirait presque entendre la porte grincer. N'oubliez pas de vous nourrir, vous pourriez avoir des hallucinations.



LE PASSAGER DU TEMPS



Au cours d'une visite chez votre oncle, l'inventeur, vous découvrez des choses étranges. La plus curieuse est d'ailleurs la disparition de votre oncle lui-même. L'alarme géniale installée par votre parent, fonctionne décidément trop bien. Vous décidez donc de faire sauter les plombs. A l'aide de la torche, vous descendez à la cave pour réparer la génératrice électrique de secours qui fournira juste assez de courant pour faire marcher l'ordinateur de la bibliothèque qui sera utile dans la suite de l'histoire. Cette suite, je ne vous la révèlerai pas, étant incapable de faire marcher l'ordinateur de l'oncle (hum... hum !), je suis resté coincé bien vite. J'ai tout de même eu le temps de me régaler avec le graphisme et l'humour de nos amis Bregeon et Beaujouan, les auteurs. Les photos que vous pourrez voir dans Amstar ne laissent aucun doute : nous sommes en présence d'un jeu d'aventure haut de gamme.



LES PASSAGERS DU VENT II

Les graphismes de l'Amstrad sont poussés à fond pour donner les meilleurs résultats possibles. Il est vrai que c'est la moindre des choses pour reproduire les



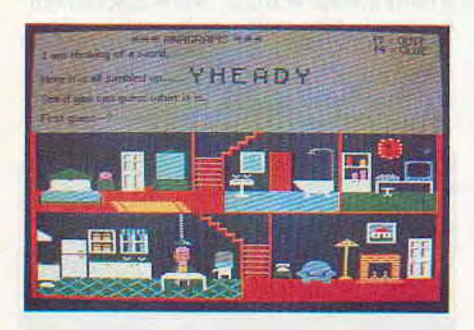
dessins de F. Bourgeon. Le concept de ce jeu est assez révolutionnaire car il est directement adapté de la BD. Vous plongerez dans le XIIIe siècle et serez confronté au commerce des esclaves, vous traverserez le "Channel" en plein conflit anglo-français. Vous pourrez prendre en charge les destins de plusieurs personnages : la belle Isa, Hoel le marin breton, Mary la roussette, Saint-Quentin et je peux vous garantir un intérêt sans



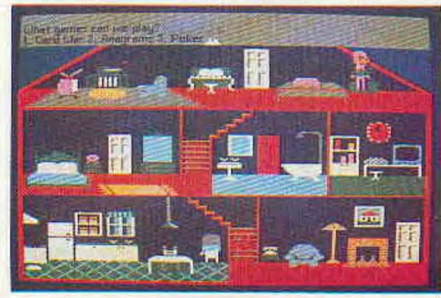
cesse croissant. Même si ce n'est pas un jeu où l'on s'amuse beaucoup, on se doit de posséder ce logiciel car tout le monde s'accorde pour dire qu'il s'agit bien de l'innovation majeure de ces derniers mois. Et si, par hasard, vous ne connaissiez pas les œuvres de F. Bourgeon, profitez qu'un exemplaire de la BD soit fourni avec le logiciel pour les découvrir et constater, comme moi, le talent de cet auteur.



LITTLE COMPUTER PEOPLE



LCP est le jeu le plus inclassable et le plus original du monde (CPC). Sans être, à proprement parler, un vrai jeu, c'est quand même avec LCP qu'on s'amuse vraiment le plus. LCP est un petit bonhomme qui existe dans les ordinateurs. Différent dans chaque micro, le LCP ne peut se voir à l'œil nu. Vous devez alors lui offrir une maison, il faut ensuite qu'il daigne venir y vivre. Cette maison s'appelle "House ou Disk", elle est entièrement meublée et habitable. Le mobilier et les équipements comprennent : télévision, chaîne Hi-Fi, piano, lit, salle d'eau avec baignoire, wc, cuisine toute équipée et un salon. On peut ainsi voir vivre le LCP. Il va d'abord inspecter la maison, puis ressortir quelques instants et enfin revenir avec ses valises. Il faut alors prendre soin de lui, le dorloter, le nourrir, l'amuser. Ainsi, une merveilleuse histoire d'amitié va naître entre un petit habitant des ordinateurs et un possesseur de CPC.

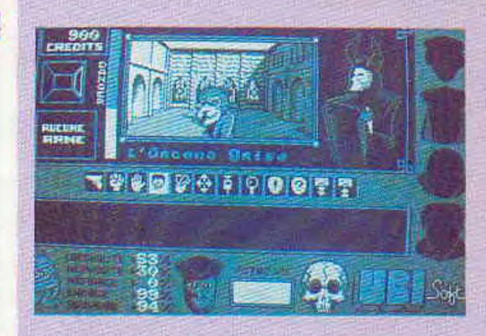


MASQUE

Qui n'a pas rêvé d'aller en vacances à Venise (avant qu'elle ne disparaisse sous les eaux, mais ceci est une autre histoire). Ne vous méprenez pas, vous n'êtes pas là pour vous amuser. Comme



nous le raconte la petite BD jointe au logiciel, votre femme a été odieusement assassinée par une société secrète qui n'a évidemment pas respecté la trêve du carnaval. Vous devez alors venger votre femme avant que votre colère ne retombe (sympathique limitation dans le temps). Après avoir choisi un masque, vous commencez vos recherches, rencontrez et questionnez des gens, mais



que penser de leurs réponses ? Sont-ils amis ou ennemis ? Si vous trouvez une arme ou un autre masque, n'hésitez pas une seconde, prenez les, ils vous aideront grandement. Vous serez plongé en plein carnaval, monde étrange et inquiétant où il vaut mieux être vigilant. Une foule d'informations remplissent l'écran, sans oublier le décor de l'action qui rend extraordinairement bien l'ambiance.





MEURTRES EN SÉRIE

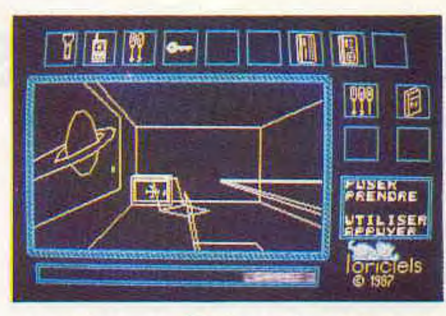
Mélange de Tintin et d'Agatha Christie, Meurtres en Série vous propose de dénouer une énigme des plus tordues, sur une île éloignée de tout. Sachez que sur cette île, on ne se déplace pas en voiture. Il vous faudra donc un vélo, un bateau ou aller à pied si le cœur vous en dit. Vous pourrez vous déplacer sur la

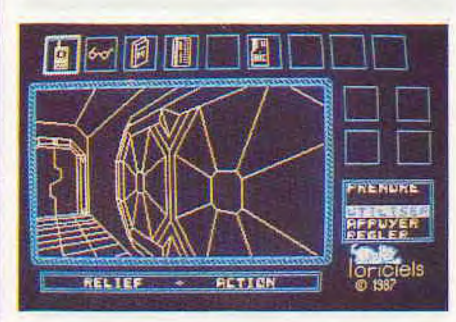


carte, collecter les indices et, bien sûr, recueillir des témoignages. Le but principal est de découvrir le meurtrier, mais il n'est pas impossible que vous découvriez quelques secrets ou trouviez un trésor. La durée vous est imposée, car il faut être de retour au bateau avant 19 h. Un petit jeu d'arcade est à votre disposition, si vous faites un assez haut score vous pourrez peut-être gagner des indices. Il paraît qu'il est même possible d'inclure votre propre photo d'identité pour compléter la liste des personnages. Les inconditionnels d'enquêtes policières et les autres apprécieront.

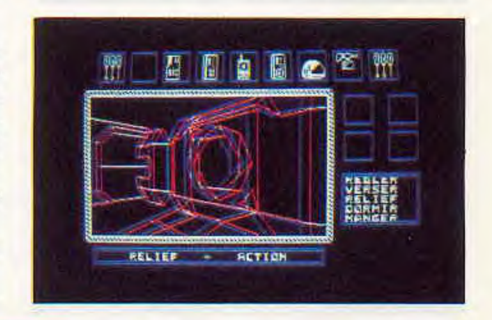


RELIEF ACTION





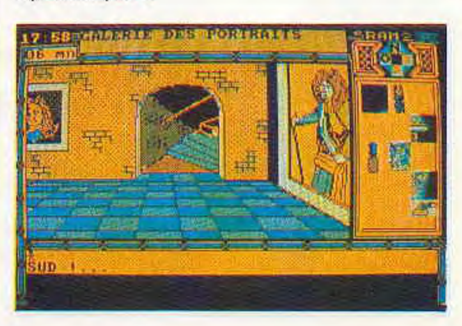
C'est arrivé, je le savais ! Les expériences menées à bord de ce vaisseau se sont mal terminées : un monstre a été créé accidentellement et le "petit" a visiblement un appétit gigantesque puisqu'il vient d'engloutir la totalité du personnel. Enfin, la presque totalité puisque je suis le seul respacé du massacre. Je crois que je ne vais pas m'attarder plus longtemps dans les couloirs sombres du Mni. Kiki (le surnom de la créature) a certainement un petit creux. Tâchons de rejoindre la navette sur la pointe des pieds. Zut ! une porte close, impossible de la franchir. Heureusement une télécommande trouvée dans une des pièces permet d'ouvrir la plupart des portes. Au niveau de la réalisation, si le relief n'est pas des plus convaincants, l'impression tridimensionnelle est en revanche saisissante. La possibilité de voir les pièces sous tous leurs angles offre de nouvelles perspectives.



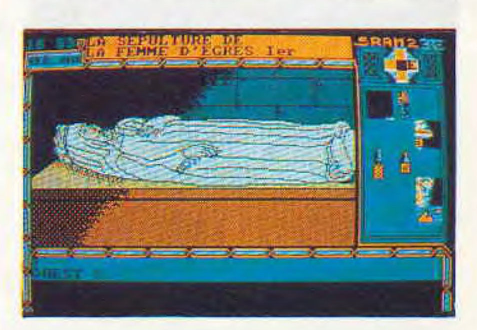


SRAM 2

Issu des récentes séries de logiciels d'aventure aux graphismes très soignés, SRAM 2 vous emmène au temps des chevaliers valeureux ou carrément tyranniques.



Vous étiez persuadé que l'œuvre que vous aviez accomplie dans SRAM était pour le grand bien de l'humanité ? Vous vous êtes complètement "planté" ! En effet, le roi Egres IV, que vous aviez aidé à remettre sur le trône, règne aujourd'hui en tyran. Manipulé par le grand prêtre Cinomeh, que vous avez combattu dans l'épisode précédent (SRAM), vous désirez désormais tuer le roi. Grandement



aidé par le "pouvoir de la truelle" vous avez tout de même besoin de beaucoup de perspicacité et de la chance pour vous en tirer. Toutes les innovations qui ont été appliquées depuis SRAM sont des réussites et SRAM 2 est le digne successeur que personne n'attendait mais que tout le monde a apprécié, alors, jetez-y plus qu'un œil !



THE PAWN

Kérovnia, doux royaume aux paysages changeants. Je me suis égaré dans cet univers étrange et j'essaye de comprendre ce qui m'entoure. Au fil du temps qui passe, je vais découvrir de nouveaux horizons et quelques personnages : John, l'honnête marchand, prêt à vous apporter tout ce dont vous aurez besoin, contre de la menue monnaie, Kronos, le sorcier semble être un personnage important du pays. N'essayez pas de le tuer, vous y laisseriez des plumes. En revanche, acceptez de porter un message au roi Erik, vous visiterez ainsi le palais. Examinez bien les lieux qui vous entourent, certains objets risquent de vous être utiles. The Pawn possède un analyseur syntaxique de choc. Il est capable de comprendre un grand nombre de phrases, en anglais, bien sûr. C'est, en effet, un des défauts du logiciel. Il restera hermétique aux anglophobes, ainsi d'ailleurs qu'aux 464 et 664. Dommage, les graphismes sont si jolis !



TOP SECRET

La situation politique de votre pays n'est pas des plus stables. La preuve, vous venez d'apprendre que le Président vient d'être enlevé par une bande de rebelles



et que ceux-ci le retiennent prisonnier. N'écoutant que votre patriotisme et votre courage, vous décidez de rendre la liberté au chef de l'Etat. Vous ne partez pas totalement à l'aventure, puisque vous connaissez déjà les membres d'une organisation secrète chargée de veiller au bien de la Nation. Un de vos contacts, Manu, travaille dans une banque. Essayez donc de discuter avec lui, la lumière jaillira presque certainement. Le



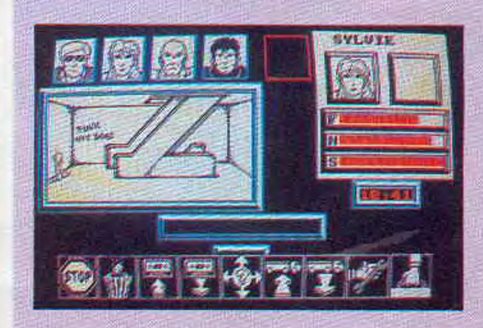
vocabulaire de base est fourni en quantité et en diversité. Pas de problèmes pour le choix, un joystick suffit à formuler toutes sortes de phases. N'hésitez surtout pas à user de violence si nécessaire : vous êtes très pressé. La cellule du Président, si vous la trouvez, est gardée. Alors, préparez-vous à un combat sans merci. A noter : une aide sous forme de voix synthétisée.





ZOMBI

Vous auriez pu trouver un meilleur endroit pour poser votre hélicoptère que le toit de ce supermarché, infesté de zombies et de loubards. Si vous ne voulez pas devenir un zombie vous-même, ne vous approchez pas de ces gens-là. L'équipe d'aventuriers se compose de quatre personnes et les actions se font grâce aux icônes, en utilisant la manette de jeu. Tant qu'il faut se balader ou



explorer, ça se passe bien (mais ça ne va pas bien loin). Mais quand il fait combattre les zombies, mieux vaut avoir l'arme appropriée que vous ne trouverez que dans un des magasins. Ne vous trompez pas ! La taille de l'aventure est, en tout cas, impressionnante et cela vous promet de bons moments de suspense et de peur. Une option intéressante est possible : sauvegarder la partie. N'hésitez pas à l'utiliser avant chaque opération difficile. Un conseil : ne partez pas à l'aveuglette, mieux vaut établir une stratégie avant.





ELITE VERSION GOLD

La version Gold du jeu est à Elite ce que la Goldwing classique est à la Goldwing Aspencade : une option de luxe. Manuel complet et illustré, posters emballés dans une boîte des plus ravissantes. Mais le conditionnement n'est pas tout, le contenu doit suivre... Il ne s'agit pas d'un jeu de rôle au sens classique. Elite dévoile un univers plus proche de la science-fiction que des donjons peuplés de monstres. A bord d'un vaisseau spatial superbement équipé, le Cobra MK III, un aventurier rêve de conquête. Pas vraiment la conquête guerrière (Ah, bien sûr, de temps en temps il y a des Aliens peu compréhensifs), mais plutôt une conquête commerciale. Le graphisme n'est pas laissé de côté puisque l'animation en 3D de tous les vaisseaux surpasse certains jeux d'arcade. De la diplomatie et parfois même de la réflexion seront nécessaires pour entrer en contact avec les civilisations extra-terrestres. Toutes les personnes que l'espace fait rêver se doivent d'essayer Elite.





FAÏAL

Il y a déjà bien longtemps, les royaumes des terres boréales ont été dévastés par les forces du chaos. Le seul survivant capable de combattre se vit offrir, par son père mourant, l'épée SOULSAPER. La puissance du métal à votre service, vous allez vivre une fantastique épopée moyenâgeuse. Une suite de choix vous amènera à proposer vos services à Shalidar, grand roi des cinq royaumes, vous passerez dans des contrées peuplées de lutins ou bien d'horribles Varlous. L'aventure, principalement en texte, plaira aux puristes des jeux de rôle. Notez que les images d'agrémentation sont du plus bel effet. Les caractéristiques classiques d'un personnage du jeu de rôle sont tirées par l'ordinateur, faisant qu'en ce domaine, le mystère demeure. Vous devrez, tout au long du jeu, vous faire une idée de votre personnalité pour ainsi évaluer vos limites. Faïal est un pur jeu de rôle susceptible de passionner les mordus d'aventure et de Moyen Age.





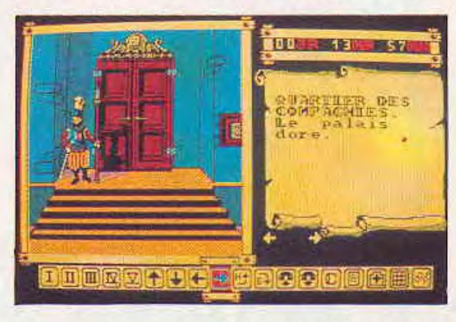


FER ET FLAMME

Le fer des épées et les flammes de l'enfer se sont donnés rendez-vous à l'intérieur des deux disquettes du programme. Enfin, le jeu de rôle tant attendu par les fanatiques. Primo, création des personnages et répartition des 40 points disponibles parmi force, intelligence, sagesse, dextérité. 600 pièces d'or vous sont allouées pour vos menues dépenses. La constitution de votre équipe doit se faire le plus harmonieusement possible. N'oubliez pas que seule une équipe dotée de personnages aux qualités complémentaires pourra vaincre l'abominable sorcier Khaal. La ville de Senghar, dans la région de Thulynte est dominée par la colline de Karnryte. C'est donc dans ce village, après vous être équipé de pied en cap, que vos recherches vont commencer. N'oubliez pas d'être gentil avec les habitants et les animaux. La gestion par icônes est vraiment plaisante et permet aux non initiés de se plonger dans l'univers barbare du jeu de rôle.









INCANTATION

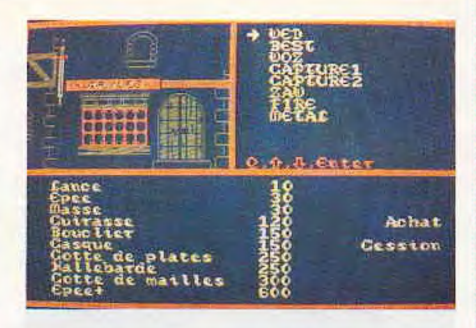
C'était sur une petite île bretonne, battue par les vents, je débarquais par le bateau du soir. Il était temps que nous arrivions car la tempête se rapprochait de nous. Au bout de la jetée, une vieille maison usée par la pluie et les embruns. Après une nuit passée sur l'île, les événements sordides et les graphismes poignants me donnaient la nausée. Que c'est inquiétant toutes ces disparitions tout de même. Il doit y avoir une explication logique. Pour vous aider à résoudre le mystère, un extrait de presse de 1928 est fourni dans la boîte, ansi qu'un ensemble de commandes très souples à utiliser, grâce aux techniques, aujourd'hui répandues, des fenêtres. Tout peut être un indice, tout peut vous aider comme tout peut vous faire échouer. A vous de faire jouer votre perspicacité. Tout nouveau, tout beau, Incantation vous passionnera.



LES TEMPLIERS D'ORVEN

Le jeu respecte la structure d'un jeu de rôle. Pour commencer, il faut créer une équipe de personnages, mais si cette opération vous barbe, vous pourrez demander à l'ordinateur de la faire pour vous (en général, il fait ça bien). Des dons peuvent aussi vous être offerts (pour ajouter un peu de piment, quoi !). Quand l'équipe est au complet, il faut lui acheter un équipement, achat que vous ferez à l'échoppe de l'armurier (soyez raisonnable, ne dépensez pas tout, tout de suite). Vous explorerez un labyrinthe en trois dimensions avec toutes les infos nécessaires à l'écran. Lorsque vous aurez épuisé le premier scénario, vous pourrez vous attaquer aux deux autres. Les épées tournoient, les sortilèges pleuvent (mort aux evils). Vous pourrez même avoir à combattre des équipes créées par vous mais que vous aviez perdues et qui ont été "zombifiées".









MYSTIQUE

De curieuses légendes courent dans la région et vous ne résistez pas au "plaisir" de les démythifier. Comme tout bon jeu de rôle qui se respecte, vous devez commencer par créer les personnages, après avoir choisi les caractéristiques générales, l'ordinateur fait le reste (tripatouille des coefficients). Passez chez Taillefer, l'armurier, pour vous équiper et entrez dans l'aventure. Toutes les possibilités sont présentes au bas de l'écran. Entrez d'abord dans le labyrinthe pour acquérir toutes les notions nécessaires à ce jeu ainsi que, bien sûr, les méthodes de combat. Mystique est donc un jeu de rôle qui mérite bien son appellation et qui, j'espère, vous fera passer de bons moments si vous arrivez à ne pas perdre le fil des légendes du pays. On attend aussi prochainement une suite... Que Saint Georges, patron des aventuriers vous protège encore longtemps.







1000 BORNES

De ce célèbre jeu, basé sur le code de la route, Free Game Blot nous propose une version dont l'adaptation sur ordinateur est réussie. Qui veut jouer avec moi ? Personne ? Heureusement, ce cher Amstrad, tout comme les scouts, est toujours prêt ! Ça fait 5 tours qu'il a déjà le feu vert et que moi, j'attends d'en tirer un. Je n'ai pas eu la main heureuse. Je

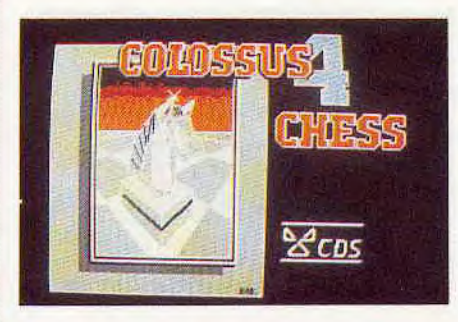


vais lui coller une limitation de vitesse pour ralentir son envolée. Raté ! Il sort de son sac un panneau "fin de limitation" qui lui permet de continuer. Ah ! c'est parti. J'ai mon feu vert ! Partenaire teigneux, il me flanque une crevaison de mauvais aloi. Heureusement j'ai un "increvable" et grâce à ce coup fourré, je peux continuer ma route. Ceux qui ne connaissent pas le jeu l'auront compris : le but est d'atteindre 700 km (très exactement) à chaque manche. Les "petites" cartes comme les "grandes" ont leur importance et chance et stratégie sont intimement liées.

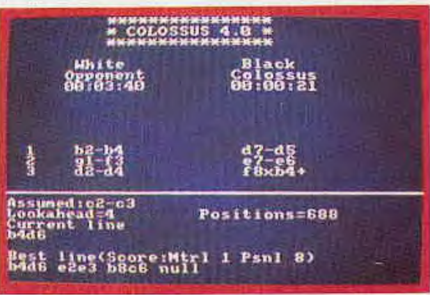
RESULTATS	KATE	AMSTRAD
Bornes	700	675
Bottes	0	100
Coups-fourres	0	300
Manche gagnee	400	0
Pas d'etape 200	0	0
Capot	0	0
Total manche ..	1100	1275
..........Report	0	0
TOTAL	1100	1275

TAPER UNE TOUCHE POUR CONTINUER !

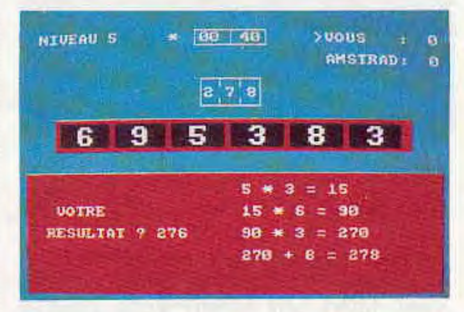
COLOSSUS CHESS 4



Toute la presse internationale avait été invitée pour suivre la finale opposant Karpov et Kasparov (rien que ça !).
Après moult minutes de réflexion bien pesées, Karpov, ne laissant paraître aucune expression sur son visage, osait ouvrir par un coup du berger. Un grondement s'éleva dans la foule quand elle constata, sur l'écran géant, (en trois dimensions mais au de-ign néanmoins très conventionnel) la simplicité désopilante de la manœuvre de Karpov. Cette manche fut vite menée par Kasparov. La presse spécialisée fut étonnée devant la fine stratégie employée par le jeune soviétique. Les innombrables options de ce jeu permirent à Karpov d'étudier en détail les techniques employées par son adversaire. Dans cette petite mise en scène, votre serviteur jouait (bien modestement) le rôle de Karpov et le très puissant logiciel Colossus tenait le rôle de Kasparov.



DES CHIFFRES ET DES LETTRES

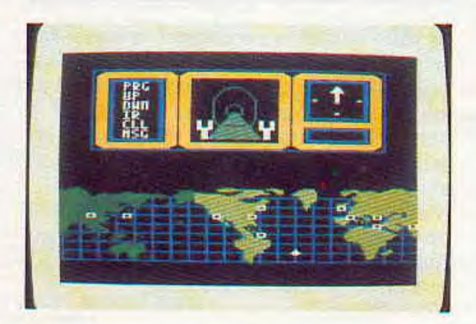


La célèbre émission télévisée d'Armand Jammot adaptée à l'Amstrad. On va pouvoir s'entraîner pour faire partie des SPNOHICMA et passer à la télévision. L'ordinateur sera, là encore, un partenaire inlassable et compétent. La disquette renferme un dictionnaire de 60000 mots, ce qui diminue assez fortement son risque d'échec. Aux chiffres, il se débrouille bien également, quoique nous ayons obtenu une fois un résultat assez curieux. Les ordinateurs feraient-îles des fôtes ? La présentation est simple mais claire et le joueur appréciera grandement la possibilité de résoudre des problèmes ou encore, celle qui consiste à faire jouer l'ordinateur contre les candidats, pendant l'émission télévisée. La fonction "entraînement" permettra de progresser et, par une pratique intensive, d'arriver à un niveau correct ; il ne reste plus alors qu'à organiser des tournois entre amis et de proposer le meilleur aux sélectionneurs d'A2 !

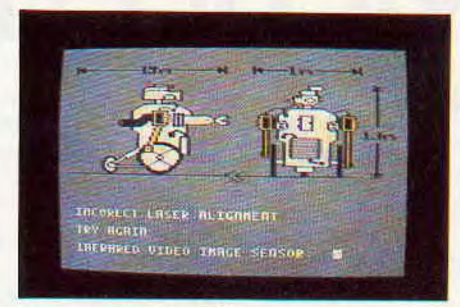


HACKER

Hacker pourrait passer pour un jeu d'aventure mais d'une toute nouvelle race. En effet, la notice ne contient aucune indication, tout est à découvrir.



Pour la première fois, le joueur pourra se prendre pour un vrai cracker (pirate) si ça ne lui est pas déjà arrivé. Rompus à ce genre de travail, les testeurs ont tout de suite deviné que le mot de passe était AUSTRALIA et ont, ainsi, pu entamer leur sale boulot de pirate, cette infecte vermine qui s'infiltre partout et qui hante les serveurs téléinformatiques. Hacker vous redonnera les sensations que vous avez sans doute ressenties lorsque vous

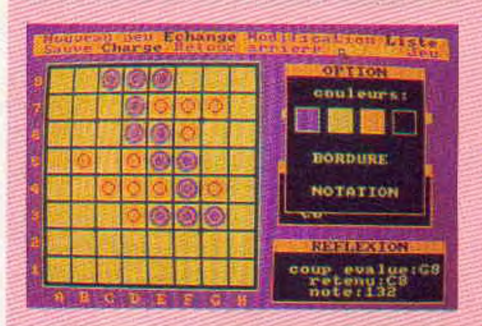


avez vu le film Wargame. Et surtout, essayez, dans la mesure du possible, de ne pas déclencher de guerre atomique, merci. Vous ne devrez reculer devant aucune situation inhabituelle et toujours vous fier à votre instinct, ainsi vous progresserez à l'intérieur de ce serveur dans lequel vous êtes fortement indésirable. Les graphismes sont assez chiadés et l'intérêt de ce jeu est évident : former de parfaits pirates, opérationnels le plus tôt possible.



REVERSI CHAMPION

Aimez-vous Othello ? Ne voyez là aucune allusion à la littérature, mais seu-



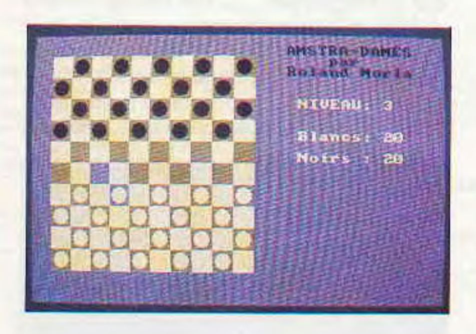
lement à ce grand classique des jeux de réflexion. Il se joue au moyen de pions bicolores, une face blanche, l'autre noire, sur un damier de 8 × 8. Chaque joueur s'efforce d'encadrer sur une même ligne, colonne ou diagonale, les pions de l'adversaire. Ceux-ci lui appartiennent alors et changent de couleur. Tout l'intérêt de ce jeu est dans la phase finale où se manifestent généralement de spectaculaires renversements de situation, le gagnant étant évidemment celui qui dis-



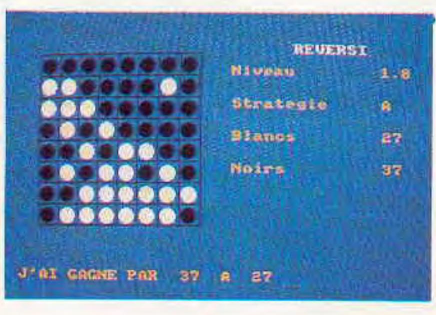
pose de plus de pions à sa couleur. Le logiciel sera un adversaire coriace, disposant d'une bonne bibliothèque d'ouvertures et de pas moins de 6 niveaux de difficulté. Les débutants trouveront là matière à progresser. Techniquement réussi, le jeu bénéficie d'une présentation soignée, basée sur un système de fenêtres que l'on commande à partir du curseur ou d'une souris. Un partenaire idéal pour apprendre et progresser.



REFLEXION



Réflexion se compose de deux jeux différents que l'on pouvait, avant, acheter séparément. Aujourd'hui, Cobrasoft vous propose un coffret de qualité. Le graphisme net et la souplesse d'utilisation font le principal intérêt de ce logiciel. Certes, la réalisation n'atteint pas la qualité d'un vrai damier sur table, mais ce jeu de dame Am-stram-dames présente l'avantage de vous opposer à un adversaire redoutable. Les règles du jeu sont les règles conventionnelles (attention le "soufflé n'est pas joué" est en vigueur), gare aux tricheurs, l'arbitre est impartial. Comme dans tout logiciel de qualité, des options d'étude et d'analyse sont prévues. En retournant la disquette, vous avez une grille 8 × 8 de pions noirs et blancs. Vous l'avez compris, il s'agit d'un reversi. Le joueur devra "manger" le maximum de pions de l'adversaire par encadrement. Inutile de se casser la tête : l'ordinateur donne toutes les solutions. Faites votre choix. Ces jeux constituent de très bons exercices pour les matières grises en voie de développement.





TENSIONS

Fumée, lumière tamisée, ambiance feutrée : je transpire et entre mes mains moites, les cartes glissent vers le tapis vert. Poker, ce mot magique est pour moi le nom du seul jeu de cartes que je connaisse. Et ce soir, je suis en train de "me faire plumer". A qui la faute ? Peut-être à cette nana qui balance des hanches en laissant glisser ses vêtements... Quelle idée d'avoir accepté cette partie !



Si brelan, quinte, flush ne sont pas des mots mystérieux à vos oreilles, vous aimerez peut-être cette réalisation d'ERE Informatique, où même les réactions de vos adversaires apparaissent à l'écran. Six joueurs, de stratégies différentes, s'opposeront à vous et l'élimination des derniers, au niveau le plus élevé, ne sera pas une mince affaire ! Graphisme agréable, même si la jeune (?) fille qui se déshabille a laissé sa tête au vestiaire. De toute façon, l'intérêt du jeu réside plus dans la stratégie de la partie que dans les séquences de strip !



THE SENTINEL

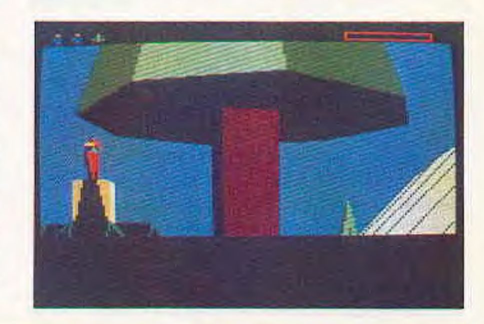
Voici sans doute le jeu de réflexion le plus original sur Amstrad. Perdu sur une



plate-forme flottant dans l'espace, ma seule joie de vivre serait de devenir sentinelle à la place de la sentinelle. D'ailleurs, je l'aperçois déjà sur son monticule, elle vient d'effectuer un quart de tour. Il vaut mieux changer de secteur avant qu'elle ne me repère et m'absorbe mon énergie. Un déplacement ? Rien de plus facile : je déplace le viseur sur l'une des cases qui jonchent le terrain, je crée un robot, puis je transfère mon "entité"

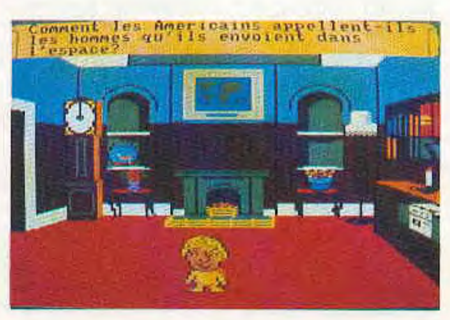


de mon ancienne carcasse à la nouvelle. Un rapide panoramique me montre l'ampleur du travail qui m'attend. Il va me falloir grimper pour atteindre la base de la sentinelle. Auparavant, j'absorbe un arbre ou deux, afin de regénérer mon stock énergétique. Me voilà reparti... Malgré un abord peu évident dû à une notice plus que succincte, à essayer rien que pour les superbes graphismes en 3D et l'atmosphère surnaturelle.





TRIVIAL PURSUIT



Le plateau de jeu présente une série de cases portant les inscriptions histoire, géographie, sciences naturelles, loisirs. Certaines cases apportent un bonus (ou part de camembert) si l'on peut répondre correctement. Le but est de remplir le pion avec six "parts" correspondant à six matières. Chaque joueur lance la fléchette (ou le dé dans la version originale) et se déplace du nombre de cases indiqué (avec la possibilité de revenir en



arrière). On passe au joueur suivant si le précédent n'a pas pu répondre correctement à la question. Qu'apporte la version informatique ? On note des questions graphiques (reconnaître le contour d'un pays, par exemple) ou des questions sonores (hymnes, airs célèbres). Il y a possibilité de chronométrage des questions et même abandon et reprise d'un joueur en cours de partie.



coin du livre

JE DÉBUTE EN BASIC AMSTRAD
C. Delannoy, 152 pages.
Réf. E1 — **91 F**
Ce livre est écrit dans un langage très simple. La démarche est progressive, chaque notion est présentée sur un exemple simple accompagnée de nombreux exercices. L'auteur nous familiarise avec les erreurs possibles.

FAITES VOS JEUX AVEC AMSTRAD
C. Delannoy, 200 pages.
Réf. E7 — **110 F**
Ce livre vous propose un éventail de jeux exploitant pleinement les possibilités graphiques et sonores des AMSTRAD CPC 464, CPC 664 et CPC 6128.
Son rôle ne se limite cependant pas à celui d'un simple recueil de programmes. Tout d'abord, il vous offre la possibilité d'adapter chacun d'entre eux en fonction de vos goûts et de vos désirs, et cela sans même que vous ayez besoin de connaître le Basic. C'est dans ce but que chaque jeu est accompagné de nombreuses suggestions de personnalisation qui vous sont expliquées dans le moindre détail.

AMSTRAD 56 PROGRAMMES
S.R. Trost, 160 pages
Réf. S2 — **78 F**
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels : finances personnelles, gestion, immobilier, analyse de données, éducation.

JEUX D'ACTION
P. Monsaut, 96 pages.
Réf. 57 — **49 F**
16 jeux d'action en BASIC pour votre Amstrad : tank, trace, D.C.A., blitz, squash, alphabet, numérix, atterrissage, etc.

GEREZ VOTRE PORTEFEUILLE BOURSIER
Jean-Claude Despoine et François Pierre
Réf. S05, 140 p., 98 F
Cet ouvrage aidera l'amateur à gérer plus efficacement son portefeuille de valeurs.

PROGRAMMEZ VOTRE TRAITEMENT DE TEXTE
Jean-Claude Despoine
Réf. S06, 140 p., 128 F
Le traitement de texte présenté dans cet ouvrage, pour l'essentiel en assembleur, est destiné à tous les possesseurs de CPC 464 (avec ou sans lecteur de disquettes), 664 et 6128.

PROGRAMMES D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
Daniel Lebigre
Réf. S07, 240 p., 148 F
Cet ouvrage permettra au lecteur d'aborder le monde fascinant de l'intelligence artificielle.

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR
Thomas Lachand-Robert
Réf. S08, 240 p., 148 F
Cet ouvrage est destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine.

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR
Georges Fagot-Barraly
Réf. S09, 160 p., 98 F
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

JEUX EN ASSEMBLEUR
Eric Ravis
Réf. S10, 104 p., 78 F
Les 18 jeux présentés dans ce livre utilisent toutes les possibilités de votre micro-ordinateur.

LOCOSCRIPT
Bernard Le Du
Réf. S11, 140 p., 110 F
Ce livre est une introduction et, par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de texte.

MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC
Claude Vivier et Yvon Jacob
Réf. S12, 148 p., 98 F
Ce livre étudie la manière dont sont stockés, dans la mémoire d'un micro-ordinateur, un programme Basic et ses variables associées.

JEUX DE REFLEXION
Georges Fagot-Barraly
Réf. S13, 200 p., 78 F
Cet ouvrage contient vingt programmes de jeux de réflexion écrits pour les ordinateurs Amstrad.

ASTROCALC
Gérard Blanc et Philippe Destrebecq
Réf. S14, 168 p., 148 F
Si vous souhaitez disposer d'un outil de calcul permettant l'érection d'un thème natal ou d'une révolution solaire, la comparaison de thèmes, cet ouvrage vous comblera.

CREER DE NOUVELLES INSTRUCTIONS
Jean-Claude Despoine
Réf. S15, 144 p., 128 F
Cet ouvrage contient de nombreux exemples de programmes : pause de x secondes, intégration d'un programme machine, dessin d'un quadrilatère.

GAGNEZ AUX COURSES
Jean-Claude Despoine
Réf. S15, 112 p., 98 F
Ce livre se propose d'expliquer comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course d'une manière rationnelle et rapide.

CP/M PLUS
Anatole d'Hardancourt
Réf. S17, 208 p., 148 F
Après le succès des CPC 464 et CPC 664, utilisant la version 2.2 de CP/M, Amstrad présente ses deux nouvelles machines (CPC 6128 et PCW 8256) équipées de la version 3.0, encore appelée CP/M Plus.

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMSDOS
Jean-Louis Greco et Michel Laurent
Réf. S16, 288 p., 128 F
Ce guide est un dictionnaire complet du Basic Amstrad disponible sur les modèles CPC 464, CPC 664 et CPC 6128.

GRAPHISME EN TROIS DIMENSIONS
Thomas Lachand-Robert
Réf. S19, 240 p., 148 F
Vous pourrez, grâce à ce livre, représenter des polyèdres, des surfaces, voire des objets plus complexes en trois dimensions sur l'écran de votre ordinateur.

ASTROLOGIE/ NUMEROLOGIE/ BIORYTHMES
Pierrick Bourgault
Réf. S20, 160 p., 108 F
Cet ouvrage se présente en quatre parties : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes.

CP/M 2.2
Anatole d'Hardancourt
Réf. S21, 248 p., 128 F
Avec l'Amstrad, le système CP/M disponible pour la première fois sur un ordinateur coûtant moins de cinq mille francs, ouvrant à celui-ci l'immense bibliothèque des programmes d'applications professionnelles.

GUIDE DU GRAPHISME
James Winford
Réf. S22, 208 p., 108 F
Cet ouvrage présente, à l'aide d'exemples de programmes en Basic, toutes les techniques indispensables pour permettre au lecteur de réaliser de façon simple et rapide ses programmes graphiques.

L'AMSTRAD EXPLORE
John Braga
Réf. S23, 192 p., 108 F
A ceux qui ont déjà acquis les rudiments du Basic, ce livre permettra d'approfondir leur connaissance de la programmation.

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
Georges Fagot-Barraly
Réf. S24, 208 p., 108 F
Tous les utilisateurs d'Amstrad qui veulent aller plus loin, après avoir maîtrisé les ressources du Basic, trouveront dans cet ouvrage les éléments nécessaires pour aborder la programmation en assembleur.

56 PROGRAMMES
Stanley R. Trost
Réf. S25, 160 p., 78 F
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels.

PREMIERS PROGRAMMES
Rodnay Zaks
Réf. S26, 248 p., 108 F
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure.

JEUX D'ACTION
Pierre Monsaut
Réf. S27, 96 p., 49 F
16 jeux d'action en Basic pour votre Amstrad : tank, trace, D.C.A., blitz, squash, alphabet, numérix, atterrissage, etc.

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD
D.J. David
Réf. P01, 216 p., 115 F
Cet ouvrage apprend à programmer en Basic l'Amstrad CPC et à en utiliser les capacités graphiques et sonores. Ce livre s'adresse aux utilisateurs débutants de l'Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

EXERCICES EN BASIC POUR AMSTRAD
M. Cherbit
Réf. P02, 256 p., 130 F
Tous les programmes de cet ouvrage, destiné au débutant qui veut se perfectionner.

BASIC AMSTRAD
1°) Méthodes pratiques
J. Boisgontier
Réf. P21, 208 p., 105 F
Destiné aux possesseurs d'Amstrad qui ont déjà pratiqué le langage Basic.

BASIC AMSTRAD
2°) Programmes et fichiers
J. Boisgontier
Réf. P22, 144 p., 95 F
Pour les utilisateurs initiés, une mine d'applications :
- des programmes graphiques,
- des programmes de gestion de fichiers,
- des jeux à exécution très rapide,
- des programmes éducatifs.

BASIC PLUS 80 ROUTINES SUR AMSTRAD
M. Martin
Réf. P23, 168 p., 100 F
L'auteur propose 80 routines pour simuler des fonctions qui n'existent pas directement sur la machine.

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD CPC
D.-J. David
Réf. P03, 168 p., 120 F
Ce livre étudie la programmation en Basic des fichiers et des périphériques. Le lecteur doit déjà bien maîtriser les instructions de base du CPC.

TURBO PASCAL SUR AMSTRAD
D. Brandais et F. Blanc
Réf. P04, 232 p., 135 F
Destiné aux possesseurs d'Amstrad 464, 664, 6128 et PCW 8256, ce livre leur permettra de maîtriser ce langage très puissant. Une bonne connaissance d'un langage comme le Basic est nécessaire.

ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD
M. Henrot
Réf. P24, 192 p., 105 F
Pour lire cet ouvrage, il faut avoir une bonne pratique du langage Basic.

CP/M PLUS SUR AMSTRAD 6128 ET 8256
Y. Dargery
Réf. P25, 128 p., 160 F
L'utilisateur initié de l'Amstrad CPC trouvera ici tous les éléments qui lui permettront d'utiliser à fond les plus de CP/M 3.

RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD
D. Roy et J.-J. Weyer
Réf. P05, 368 p., 200 F
De très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad (464, 664, 6128) d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80.

CLEFS POUR AMSTRAD CPC
Tome 1 - Système de base
D. Martin
Réf. P06, 224 p., 140 F
Un mémento indispensable au programmeur de CPC.

CLEFS POUR AMSTRAD CPC
Tome 2 - Système disque
D. Martin et P. Jadoup
Réf. P07, 232 p., 155 F
Consacré aux Amstrad CPC 464, 664, 6128 et PCW 8256, ce mémento procure un accès rapide à l'ensemble des informations indispensables à l'utilisateur du système disque : commandes, points d'entrée des routines disque, blocs de contrôle.

LE LIVRE DE L'AMSTRAD
D. Martin et P. Jadoup
Réf. P08, 256 p., 120 F
Pour l'amateur initié qui veut en savoir plus.

102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD
J. Deconchat
Réf. P09, 248 p., 120 F
Ce livre, idéal pour le débutant, va, au fil de ses 102 programmes de jeux, guider le lecteur dans l'exploration du Basic Amstrad.

SUPER JEUX AMSTRAD
J. F. Séhan
Réf. P10, 240 p., 120 F
Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur, déjà initié, qui veut maîtriser rapidement le Basic.

AMSTRAD EN FAMILLE
J. F. Sehan
Réf. P11, 240 p., 120 F
Une sélection de 40 programmes pour la maison touchant à sept domaines.

AMSTRAD A L'ECOLE
D. Vielsen et A. Garcia-Ampudia
Réf. P12, 232 p., 120 F
21 programmes d'enseignement assisté par ordinateur à recopier.

AMSTRAD EN MUSIQUE
D. Lemahieu
Réf. P13, 244 p., 165 F
Cet ouvrage va permettre à l'utilisateur, déjà initié au langage Basic, la traduction d'œuvres musicales sur Amstrad.

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD ET APPLE
P. Moigneau et X. de la Tullaye
Réf. P14, 192 p., 180 F
Permet à l'amateur, déjà initié au Basic, l'exploitation de toutes les ressources de la photo.

CLEFS POUR DBASE II ET III
M. Keller
Réf. P15, 464 p., 285 F
Cet outil de référence pour tout programmeur.

CLEFS POUR MULTIPLAN
Version 2.0
J.-L. Mari et A. Thibault
Réf. P16, 132 p., 105 F
Cet ouvrage de référence pour l'utilisateur de Multiplan.

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES SUR AMSTRAD
J.-F. Sehan
Réf. P17, 216 p., 140 F
Cet ouvrage, destiné aux amateurs initiés au Basic, propose un programme original de création de caractères graphiques.

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC
F. Pierat
Réf. P18, 304 p., 145 F
Cet ouvrage permet de programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad.

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR AMSTRAD CPC
G. Fouchard et J.-Y. Corre
Réf. P19, 128 p., 110 F
Un informaticien et un peintre se sont associés pour donner envie à l'amateur de se lancer dans la création d'images.

BON DE COMMANDE
A renvoyez avec votre règlement à **STAMP DIFFUSION**,
17, rue Russeil 44000 NANTES

Frais de port en sus : 25 F
Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat

Nom .... Prénom ....

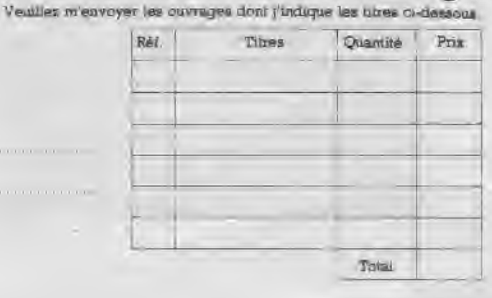
Adresse ....

.... Tél. ....

Signature



Veuillez m'envoyer les ouvrages dont j'indique les titres ci-dessous



Réf.	Titres	Quantité	Prix
		Total	



10 TH FRAME

Passionnés de bowling, votre heure est arrivée. Vous allez pouvoir montrer ce que vous savez faire. Bien sûr, la prise en main de la boule diffère quelque peu de celle du joystick, mais il ne s'agit là que d'un détail. La simulation prend en compte des joueurs individuels ou des équipes. Le niveau de difficulté varie entre "Kids" et "Pro". Sur le terrain apparaissent plusieurs pistes, mais seule la numéro 5 est utilisée. Le lancer se décompose en plusieurs phases : posi-



tionnement du viseur (il vous permet d'atteindre la ou les quilles désirées) puis placement du joueur sur l'axe horizontal. Ensuite, il ne reste qu'à presser le joystick pour voir le joueur s'élancer. Le curseur de vitesse doit être arrêté au niveau désiré (minimum ou maximum) ainsi d'ailleurs que l'effet apporté. Cette dernière phase est la plus difficile puisqu'elle se déroule en une seconde. Quant au réalisme il me semble plutôt réussi. Le joueur est très bien animé, de plus, mon score au niveau le plus bas est resté égal à celui du joueur réel.



3D GRAND PRIX

Dans le cri aigu du moteur poussé en surrégime, j'ajuste une dernière fois la visière de mon casque, les doigts crispés sur le volant.





Vert, c'est vert ! La première, l'espace d'une seconde suivie de la deuxième : un nuage de poussière masque mon rétro.

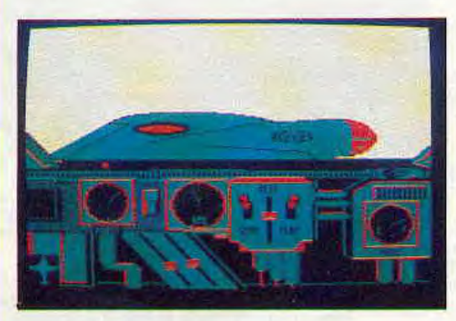
Ça y est, je suis déjà en quatrième et, au bout de la ligne droite se dessine le premier virage. Je l'aurai à la corde et ce tordu qui essaie de me passer par la gauche va se payer une sortie de piste. C'est dur d'être un champion !

Assis dans la F 1, comme si vous y étiez, vous voyez devant vous l'avant de la voiture et les roues qui tournent en même temps que le volant. Le rétro vous prévient qu'un autre va dépasser : gare à l'accrochage !
Les effets 3D sont bien rendus et le paysage n'a pas été oublié. Une réalisation soignée pour ce jeu, l'un des premiers pourtant sortis par Amsoft.



ACE OF ACES





Les deux moteurs du Mosquito vombrissent. Installé au poste de pilotage, les yeux rivés sur les instruments de vol, vous sentez une sourde angoisse qui vous vrille les intestins. Il faut vous dire que la mission qui vous a été confiée n'est pas de tout repos : vous rendre en Allemagne (en profitant de la traversée de la mer pour couler quelques U-Boat) afin de détruire un convoi ferroviaire transportant des armes. Ensuite, il faudra retourner en Angleterre en évitant les chasseurs ennemis et la panne d'essence ! Tout cela n'est pas vraiment simple mais la conception du logiciel vous permet de vous concentrer sur chaque partie importante de l'avion. En vision normale, c'est le paysage (des nuages) et les avions adverses qui apparaissent. Une autre vue, celle de la soute permet de viser les sous-marins et les trains. Deux scènes sont réservées aux moteurs gauche et droit. En cas d'avarie, vous pouvez même couper un des moteurs (un conseil : ne les coupez pas tous les deux, le bombardier vole très mal !).



AMERICA'S CUP CHALLENGE





Parvenir jusqu'à la finale ne fut pas chose facile, car il y eut tout de même 7 épreuves de sélection à subir auparavant, chacune d'elle plus éprouvante que la précédente, tant pour l'équipage que pour le matériel. A tout moment le joueur doit garder le contrôle de son bateau. La maîtrise qu'il a acquise et qui fait de lui un vieux loup de mer, lui dicte le régime de voilure à adopter : grand voile et génois, ou grand voile et spi. En fonction des informations présentes sur l'écran : direction et force du vent, direction et vitesse du bateau, le skipper doit composer une tactique de course afin de tirer le rendement optimal de son 12 Jl. A partir d'un ensemble d'écrans différents, le joueur pourra superviser l'ensemble de la course. Resserrez votre brassière : tout l'équipage penché du même côté manque de vous faire chavirer.



BLUE WAR



Des nerfs d'acier, ne pas être claustrophobe et avoir un bon esprit d'équipe : telles sont les qualités indispensables du sous-marinier. Plonger en temps de paix, c'est déjà éprouvant, mais quand, en plus, il faut se battre, alors là..

Aujourd'hui, le patron de cette boîte à sardines, c'est vous ! Ne rêvez pas d'un Nautilus aux mains du capitaine Némo, avec son orgue somptueux et ses immenses hublots. Ici, tout est fonctionnel. Neuf écrans sont à votre disposition, reproduisant avec fidélité les principaux postes de combat. Détruire les navires de surface de la flotte ennemie n'est pas si facile qu'il y paraît, surtout quand l'aviation s'en mêle. L'attaque doit être brève, au terme d'une approche bien menée. Le tir des torpilles requiert une certaine adresse. Il ne s'agit pas de rater la cible : les représailles seraient terribles !

Doté d'un graphisme particulièrement réussi, cette simulation est vraiment superbe. On passera volontiers des heures devant l'écran sans se lasser outre mesure. Quel plaisir de monter en grade au terme de quelques efforts ! Bravo à Free Game Blot qui a su prouver, avec cette réalisation, que de telles simulations pouvaient allier réalisme, intérêt et qualité graphique.



FRANK BRUNO'S BOXING



Le célèbre boxeur britannique est engagé dans le championnat du monde. Pour remporter le titre, il devra battre successivement les champions de chaque pays. On trouve donc en compétition un Canadien, monstrueux et bête (pour se faire les gants dessus). On enchaîne avec d'autres hurluberlus jusqu'à Peter Perfect, Américain comme il se doit. Pour accéder à un boxeur de niveau plus élevé, on vous demande d'entrer un code. Celui-ci est donné après chaque victoire. Ce jeu est tout de même la meilleure simulation de boxe qui existe mais n'atteint pas la perfection car un joystik ou un clavier ne reproduira jamais les muscles et la sueur. Lorsque vous vous trouverez sur le ring, en compagnie du Français Frenchie, méfiez-vous de sa "botte secrète" : la châtaigne, façon Obélix.







GOLF TROPHEE

Si on se faisait un petit 18 ? Eh, réveillez-vous, je parle golf. Vous connaissez un peu, tout de même ? Ce point étant acquis, Golf Trophée est une simulation de golf comprenant 18 décors. Le panonceau au bas de l'écran comprend la distance au trou, le type de club, le total des points et le nombre de pars. En tapant "V" l'indication de direction et de force



du vent apparaît (si vous avez choisi l'option vent, bien sûr). Le curseur, en rouge sur le cadre blanc, indique votre direction de tir. Appuyez sur le bouton Fire pour lancer la balle. Si la visée a été correctement faite, vous ne tarderez pas à être sur le green. Un défaut, la représentation du green reste la même lorsque l'on est près du trou : le curseur se trouve parfois à l'autre extrêmité de l'écran, tout cela n'est pas très précis. La représentation graphique est moyenne et l'animation est passable. Essayez-vous à l'entraînement et ne choisissez pas l'option vent. Ce sera plus facile. Bon par.

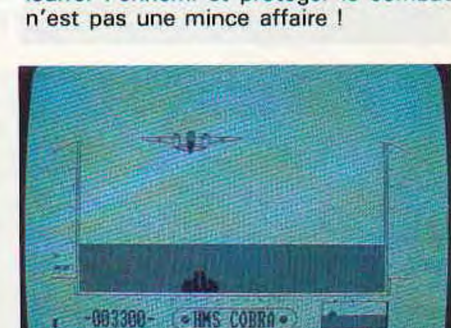


HMS COBRA

Février 1943 : à bord du HMS Cobra règne une activité fébrile. Tout l'équipage est en alerte pour cette mission d'accom-



pagnement d'un convoi marchand jusqu'à Mourmansk. 20 navires à protéger, groupés frileusement sur quelques milles nautiques. Le radar allume leurs échos au rythme de son balayage. Si encore l'aviation ennemie pouvait être clouée au sol ! Rien n'a été laissé au hasard dans cette simulation dont le scénario s'inspire d'un livre intitulé "La bataille des convois de Mourmansk". D'ailleurs, ce livre, vous le trouverez dans



le coffret qui contient, en plus du logiciel, une carte de l'Europe du Nord, un plotter desk destiné à tracer votre route, une règle et un rapporteur. Technique ment, la présentation du logiciel est organisée autour de menus déroulants à partir desquels on accède aux différents endroits du navire. Commander le HMS Cobra tout en usant de stratégie pour leurrer l'ennemi et protéger le combat n'est pas une mince affaire !





PING PONG

On n'a pas tous les jours un partenaire pour jouer au ping-pong, tout comme on n'a pas forcément la place d'installer une table pour taper dans la petite balle...

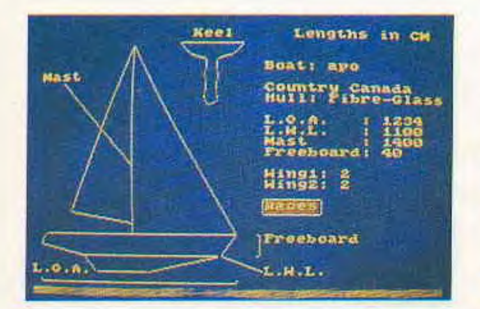


Votre adversaire, l'ordinateur est toujours disponible pour vous entraîner ou vous infliger une leçon ! Vous, les as de la petite raquette, ne vous réjouissez pas trop vite ! Rien ne prouve, d'emblée, que vous triompherez au plus fort niveau ou alors, c'est que vous avez de bons réflexes, un joystick rapide et un service foudroyant car l'AMSTRAD est un adversaire redoutable. C'est vrai que les deux premiers niveaux sont un peu lents, mais il faut penser aux débutants, qui pourront ainsi travailler engagements, lobes et revers. Aux niveaux les plus élevés, l'ordinateur fait plus que renvoyer la balle : il prend des initiatives et sait attaquer. Gare à ses smashes ou montées au filet ! Bien animé, doté de quelques effets sonores (même les réactions du public n'ont pas été oubliées), PING-PONG est intéressant pour bien des raisons. Allez, encore une petite partie ?

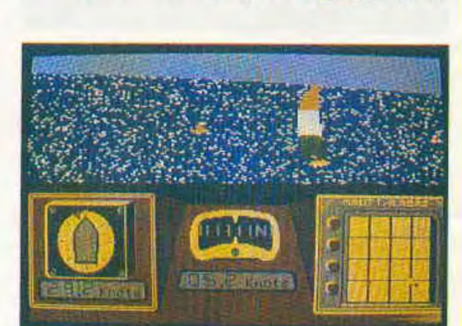


SAILING

Enfoncez votre bonnet de marin, agrafez votre ciré jaune et tel un Marc Pajot, prenez le départ d'une régate en triangle, à



bord de votre French Kiss (que vous avez fait vous-même). Un coup de feu claque sur la vedette organisatrice, les voiles se gonflent et les deux 12 mètres J s'élancent "grand largue", la proue dans les vagues. Tous à la manœuvre, tenez bon l'écoute et hissez haut le spi. Première bouée virée, l'adversaire a pris de l'avance, il est déjà au "près" (la météo s'est encore trompée, les réglages de ce



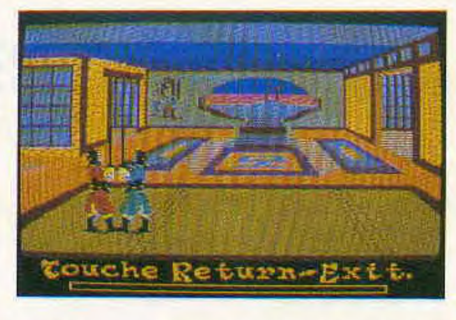
matin sont donc complètement faussés). En effet, ce jeu permet de moduler la physionomie de votre bateau : quille, mât etc... Tout ceci doit être fait en tenant compte des précisions météo à longue durée qui vous sont communiquées par le "big computer" de l'organisation. Votre but : remonter dans le classement international et surtout ne pas vous laisser impressionner par les vagues menaçantes. Très bonne réalisation.

SAMURAI TRILOGY

Samuraï Trilogy, comme son nom l'indique, comporte 3 parties : karaté, kendo,



samuraï. Chacune de ces épreuves est destinée à vous forger un moral et un corps de samuraï. Vous vous doutez bien que cela ne va pas être simple. C'est pourquoi je vous conseille de vous entraîner ("jeu de practice" dit le programme mal traduit). Chacun de vos adversaires possède un talent ou une faiblesse particulière. A vous de répartir harmonieusement les 5 points alloués aux qualités de vitesse, force, défense...



Pour renforcer ces points, il faut choisir l'entraînement correspondant. Vous avez maintenant choisi votre adversaire, il ne vous reste qu'à l'affronter sous l'œil du maître. Le graphisme, sans être extraordinaire, est plaisant. Les possibilités d'animation sont sujettes aux mouvements du joystick (8 directions). A ne surtout pas acheter en version cassette !



SILENT SERVICE
THE SUBMARINE SIMULATION

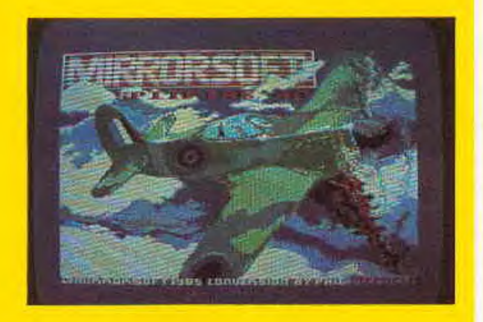
SILENT SERVICE

Tout ce dont vous avez besoin avant de prendre votre premier commandement de sous-marin, c'est d'un bon simulateur. Ce jeu vous met dans la peau d'un commandant sous-marinier et vous apprendrez à faire face aux situations les plus délicates. Seul maître à bord, vous avez à votre disposition des instruments



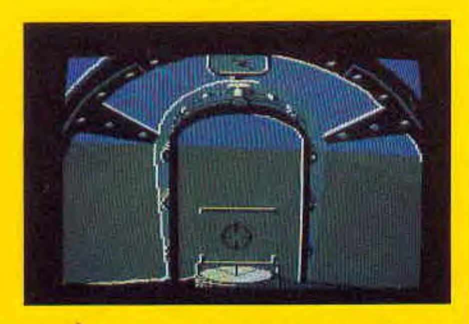
tels que tubes lance-torpilles, sonar, périscope, boussole, compas, ainsi que les puissantes machines huilées par Jack le diéseliste (spécialiste poids lourds dans le civil). Votre mission : envoyer par le fond les convois japonais à travers tout le Pacifique. Au départ de Midway, vous avez 50 jours de fuel et 10 torpilles, à vous d'en faire bon usage. Ne vous inquiétez pas si vos débuts sont plus que piteux, vous apprendrez bien vite à devenir un vieux loup de mer. De nombreux écrans peuvent être sélectionnés pour visualiser toutes sortes de paramètres et ainsi, garder le contrôle de la situation.



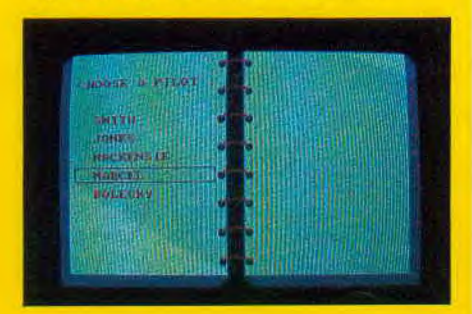


Spitfire 40

Piloter un Spitfire... Le rêve !
Magique, l'AMSTRAD qui vous permet de déchaîner la puissance de ce monstre mécanique. Rien devant ? Manette des gaz à fond, le compte-tours indique 3200 t/mn et la piste commence à défiler dès le lâcher des freins. Une légère sollicitation du manche et le nez pointe déjà vers le ciel bleu.
L'ennemi est signalé à 20000 pieds, dans le sud de Londres. Après une rapide montée, il apparaît, là, sur l'horizon. Deux avions en patrouille. C'est le moment de mettre en pratique les longues heures d'entrainement. Courte rafale des canons et l'un d'eux s'embrase déjà. L'autre, après un piqué suivi d'une ressource apparaît dans le rétroviseur : il va falloir lui échapper...



Quelle belle simulation ! Le tableau de bord de l'appareil est particulièrement réussi. Les vues extérieures apparaissent à travers le cockpit et, même si les repères ne sont pas nombreux, on s'amuse bien, surtout quand il faut atterrir sans casse !
Une des plus belles simulations de vol sur AMSTRAD, qui allie un beau graphisme aux qualités de vol, presque fidèlement reproduites, du véritable Spitfire.



Super cycle

Les super cycles sont des motos d'une cylindrée de 750 cm³ (catégorie disparue de l'actuel championnat du monde). Vous êtes donc le concurrent d'une de ces courses où la vitesse compte autant que l'habileté du pilote. Sur la grille de départ, il y a trois adversaires. Dès le drapeau abaissé, les engins démarrent à toute allure. Pour parvenir le plus rapidement possible au maximum, il faut passer les vitesses de manière efficace. Pour cela, le compte-tours et l'indicateur de vitesse sont très utiles. Vous êtes donc en troisième et vous venez de doubler tous vos concurrents ou presque tous. Devant votre fourches de nouvelles motos (surgies du néant ?) apparaissent.





Il n'y a pas encore trop de problèmes pour les dépasser. D'ailleurs, la ligne d'arrivée est proche. Vous n'avez pas dépassé le temps qui vous était imparti, vous avez donc le droit de continuer au niveau suivant. Le jeu, s'il n'est pas mal réalisé, vue en 3D de la piste, scrolling du paysage, semble pourtant trop facile, le niveau est vite atteint. Heureusement les difficultés augmentent juste à ce moment-là.





Tennis 3D

Mac Zéro, Borgne, Nao, ils sont tous là sur votre écran. Non, ce n'est pas Grolent Gravos, sur la Une, c'est Tennis 3D sur votre CPC. Et qui c'est qui court après la baballe ? C'est vous ! Allez, en short et tout le déguisement ! Choisissez votre terrain, gazon, terre-battue ou synthétique. Service Polo ! (c'est vous). Oh, mais, c'est pas mal... En face aussi, ce n'est pas mal car l'ordinateur vous la renvoie et liftée, s'il vous plaît, votre balle de service. La foule en liesse applaudit, vous avez réussi un ace splendide. Courage, la partie n'est pas terminée et l'adversaire s'accroche. Heureusement pour les gens pressés, Loriciels a prévu que le match peut se dérouler en 1, 2 ou 3 sets gagnants. 6e jeu, set et match !... s'écrie le juge du haut de son perchoir ! Nous, on crie bravo parce que, côté graphisme et animation, c'est du bon boulot...





TOMAHAWK

Puissance de feu, agressivité, maniabilité, voilà quelques qualités du AH-64 Apache, petit bijou construit par Mc Donnel Douglas.
Bouclons notre harnais. Un coup d'œil



autour : y'a personne ! Contact, manette des gaz ouverte, le sifflement strident de la turbine précède l'embrayage automatique du rotor. Flop, flop, flop... Ça tourne et on décolle ! Les instruments de pilotage sont tous là, parfois un peu trop schématisés. A l'extérieur, le paysage est reproduit en 3D : l'approche sur le H (aire d'atterrissage) ou le tour des montagnes pourront constituer quelques exercices de maniabilité avant d'entamer



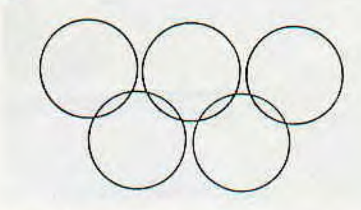
le combat contre les chars et les hélicos ennemis. Passionnant également le vol de nuit où le paysage apparaît auréolé de rouge. Sont-ce les effets de la visée à travers l'intensificateur de lumière ? Cette belle simulation d'hélicoptère permet de rêver aux joies du pilotage réel et même si, parfois, la machine semble plus difficile à mener qu'une vraie, il faut reconnaître que Digital Integration nous a offert là un splendide logiciel.



WINTER GAMES



Il fait froid, très froid : le ciel est blanc, la neige est bleue ou bien c'est le contraire, je ne m'en souviens plus ! On est en 1988 à Calgary. Ce nom vous dit quelque chose ? Jeux Olympiques d'hIver, bien sûr ! Les épreuves sportives sont spectaculaires ou artistiques : il faudra passer du saut à ski au patinage artistique, en s'offrant, entre autres, une descente en bobsleigh. Une autre épreuve épuisante, le biathlon, alliant l'endurance nécessaire à la pratique du ski de fond, à la maîtrise de soi indispensable pour le tir de précision à la carabine. Quant à l'épreuve la plus difficile, c'est certaine-



ment la course de vitesse en patins à glace. Inutile de penser à la victoire sans une parfaire coordination des mouvements. La réalisation de l'ensemble est soignée, avec de beaux décors et... une cérémonie d'ouverture somptueuse dont seuls jouiront les possesseurs de disquettes. C'est beau, très beau et pour jouer entre copains, l'ambiance est garantie !



YIE AR KUNG-FU

Le titre du logiciel est un cri. Le cri de joie qui vous étreindra lorsque vous aurez



défait tous vos ennemis. Ces adversaires vont se présenter les uns à la suite des autres. C'est tout d'abord un gros patapouf qui arrive en volant avec la grâce d'un dirigeable en perdition. Il n'est pas très difficile à battre. En revanche, le suivant, ou plutôt la suivante, est déjà plus coriace, ses shurikens étant assez meurtriers. Le karatéka et son nun-shaku est assez vite éliminé. Les autres dans le désordre : le sabreur, le "bâtonneur" et enfin votre double. Voilà qui est inté-



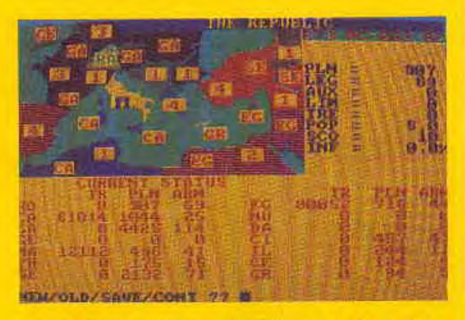
ressant. Il est capable des mêmes cascades que vous mais il est, en général, beaucoup plus rapide. A chaque fois que votre coup est porté, un éclair rouge apparaît et le tonus de votre adversaire en prend un coup. L'animation ne souffre pas de reproches et l'action est toujours soutenue, c'est dire que, seuls, les propriétaires de joysticks résistants pourront bénéficier longtemps de l'attrait du logiciel.



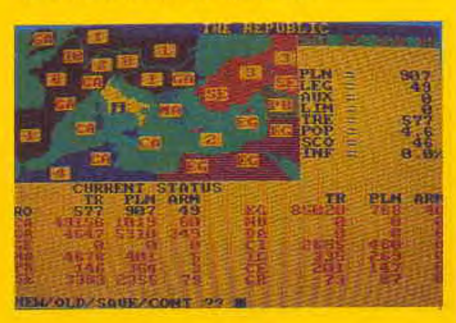


ANNALS OF ROME

Quoi de plus sympathique que de pren dre en charge la destinée de l'empire romain pour essayer d'enrayer son déclin. Vos collègues sénateurs alignant orgies sur orgies ne voient pas ce qui se passe aux frontières. Fort de votre lucidité, vous vous faites élire gouverneur de l'empire et reprenez, d'une poigne de fer, la situation économique et militaire. Les barbares attaquent, qu'à cela ne tienne,



vous levez une armée, achetez des machines de guerre. Pour payer tout ça, vous prélevez un impôt. Un petit village gaulois peuplé d'irréductibles résiste encore ; vous enverrez des hommes frais et un sénateur rusé choisi dans une liste. S'il faut encore de l'argent, vous ordonnerez un autre impôt. Et si le peuple romain gronde sournoisement, vous créerez une milice afin de mater la rebellion. Pour que les convois d'approvisionnement arrivent à bon port, vous les escorterez. Si la situation semble désespérée, vous pourrez toujours fuir lâchement à moins que vous preniez le risque de mourir dans un attentat.



LA BATAILLE D'ANGLETERRE

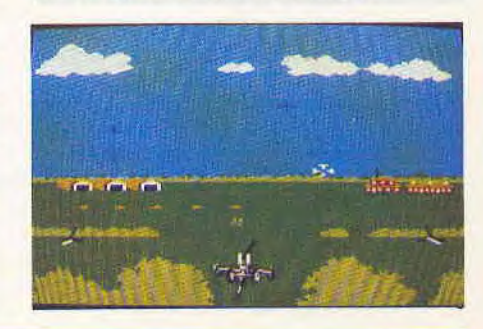
Il faisait beau ce matin du 10 août 1940



sur la base de Biggin Hill, à 12 miles au sud de Londres et le lieutenant Smith sortait à peine du mess quand l'alerte fut donnée. Des unités de la Luftwaffe avaient été repérées par le centre radar 8 et convergeaient vers Londres. Le 501e escadron Hurricane avait été chargé de la protection de la capitale. Les 6 Hurricanes s'élançaient dans le ciel d'Angleterre à la poursuite des bombardiers Heinkel 111. Quel londonien se doutait



alors qu'un combat sans merci se tenait au-dessus de sa tête ? Légèrement touché, Smith est contraint d'atterrir sur la piste la plus proche, Manston. Comble de malchance, la piste est abimée, l'atterrissage n'est pas aisé. Sitôt son avion au hangar, Smith apprend que tous les pilotes n'ont pas été aussi chanceux que lui et qu'une fois de plus Londres a subi des bombardements. A ce jour, le sort de l'Angleterre semble incertain.





NUCLEAR DEFENCE

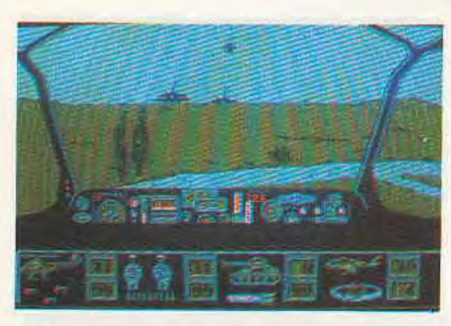
A bord de votre nouveau bijou de combat, le Falcon, vous prenez votre premier



commandement d'un bateau de ce type. Il faudra vous préparer plus que sérieusement. Quand l'alerte est donnée, vous ne perdez pas une minute, vous foncez sur une ville ennemie pour la raser (eh ! eh !). Mais attention, vous en oubliez de protéger vos propres cités. Il faut détruire les missiles qui convergent vers les villes. La tâche sera rude et l'issue de cette guerre nucléaire est encore incertaine.



Une fois la cité tirée d'affaire, vous ne prenez pas le temps de souffler : il faut refaire le plein et repartir chasser tous les vaisseaux ennemis qui patrouillent au large et, si possible, détruire une ville ennemie ou deux, comme ça, en passant (facile). Dans votre élan destructeur faites tout de même attention aux navires de la Croix Rouge car si vous touchez à un seul "de leurs cheveux"...



OPERATION NEMO

Sous-titrée "Wargame d'action", Opération Némo vous met aux commandes d'un porte-avions. Au port de départ, les



cales sont vides. Remplissez-les avec des hélicoptères, des avions, des chars d'assaut, des munitions et des hommes. Le but : détruire la base XXO. Celle-ci ne sera accessible qu'après avoir attaqué, avec succès, les autres bases XX. Ces bases possèdent deux types de défense : chars ou avions. Votre porte-avions peut répondre de quatre manières : hélicoptères, avions, chars, défense anti-aérienne. Les hélicoptères sont les



plus efficaces en face des tanks. En revanche, les avions ne sont pas particulièrement performants. A chaque fois que vous êtes touché, vous perdez au moins un homme. Si l'une de vos caractéristiques tombe à zéro, la mission échoue. N'oubliez pas les sous-marins qui rôdent et pensez à lâcher quelques mines de temps en temps. Némo est plus un jeu d'arcade qu'un wargame, mais il n'est heureusement pas trop mal fait.

THEATRE EUROPE

Depuis l'échec des négociations à Genève le 28 mai, la tension n'avait



cessé de monter entre les deux plus grandes puissances de feu que comptait encore la planète. L'offensive ne tarda pas. La 3e armée de choc avait déjà posé le pied sur le sol ouest-allemand et l'OTAN essuyait ses premières défaites. Aussitôt, le commandement suprême des forces alliées ordonnait, paniqué, le repli général devant la poussée soudaine des armées du Pacte de Varsovie. Les



forces de l'OTAN, impuissantes, décidèrent le bombardement nucléaire des villes d'approvisionnement du Pacte en commençant par Prague et Varsovie. Les Soviétiques, croyant la partie gagnée, négligèrent d'assurer leurs arrières et les corps alliés les prirent à revers par le sud de la RFA. Première erreur du Pacte...



TOBROUK 1942

Seconde guerre mondiale. Les troupes de Rommel, l'Afrika Korps, avancent vers la bande de Gazala. C'est un lieu miné, donc presque infranchissable. Je dis presque car, en effet, dans le sud, il existe un passage par la ville de Bir-Hakeim. La carte qui s'affiche vous offre les positions des différentes unités des alliés et de l'axe. Un curseur se déplace



et se pose sur les unités en indiquant leurs noms. Un tour se divise en plusieurs phases : déplacements, assauts, ravitaillement, ordres. Bref, du classique chez les wargames. Une petite originalité : les écrans d'arcade. Les combats peuvent se régler à coups de joysticks pour les nostalgiques des jeux d'action. Que les puristes se rassurent, ce n'est qu'une option. Le combat se déroule aussi bien au sol (chars d'assaut) qu'en l'air. Il est ainsi possible d'appuyer une attaque de blindés par un raid aérien. Parmi les options, il faut remarquer un jeu à deux ordinateurs liés par la prise joystick.



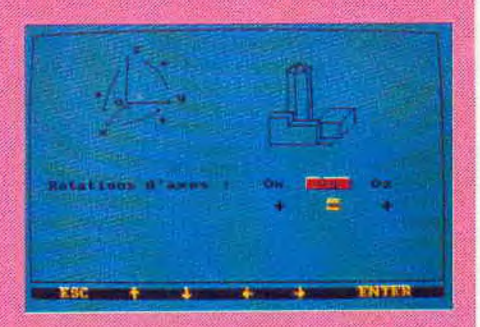


3D STUDIO

Le dessin en 3D est une de vos passions informatiques ? Oui ? Alors 3D Studio est fait pour vous. Le manuel vous prend par la main et vous invite à découvrir les secrets de la géométrie tridimensionnelle. Ne vous inquiétez pas, même les non matheux peuvent comprendre. La création d'un objet passe par la définition de

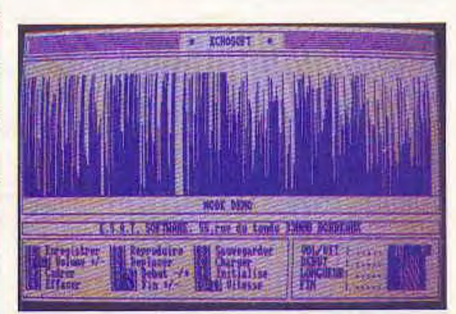


ses sommets reliés entre eux par leurs arêtes. Il est préférable de commencer par utiliser les figures déjà présentes sur la disquette pour se faire une idée de la perspective cavalière ou conique. Mais l'option la plus intéressante est l'animation. Cette dernière offre un mouvement en temps réel à vos créations avec disparition des faces cachées en prime. La routine d'animation peut être incorporée dans vos programmes. Imaginez vos présentations de jeux en 3D animées. Les possesseurs d'imprimante pourront, de plus, garder trace de leurs œuvres.

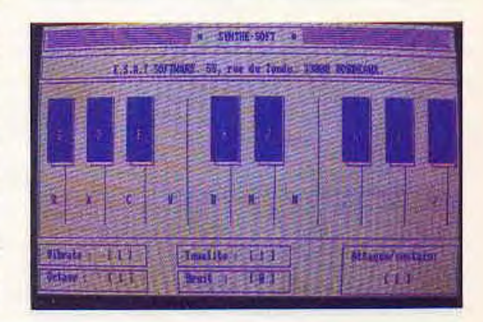


ECHO SOFT

3 utilitaires en 1, ainsi se présente Echo Soft. Tout d'abord, un générateur de



bruit ou effets spéciaux sonores. Les 3 voies sont libres afin de recréer train à vapeur, hélicoptère, avion à réaction. Une bibliothèque sonore est à votre disposition pour différents essais. Le deuxième programme est un synthétiseur. Il utilise toutes les caractéristiques du processeur sonore de l'Amstrad : enveloppes de ton, de volumes, tonalités. De quoi jouer les petits Xénakis ou Jean-Michel Jarre. Enfin le troisième programme et le plus original, est intitulé Echo-Soft. Il vous permet de digitaliser, à partir du magnétophone, toute source sonore. La restitution par le petit haut-parleur n'est pas des plus réussies, il est préférable de brancher un ampli pour obtenir une bonne qualité d'écoute. Les 464 ne sont pas avantagés par leur magnétophone incorporé, celui-ci n'ayant pas le label Hi-Fi.

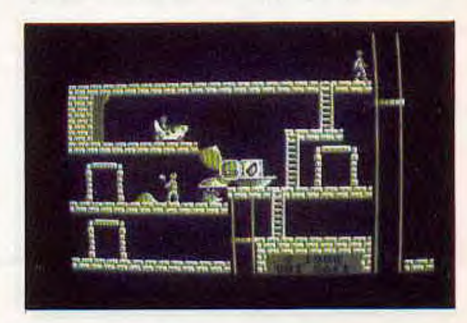


GRAPHIC CITY



Le CPC ne possède pas de gestion des sprites (ou lutins) incorporée au BASIC. Il existe pourtant des programmes permettant la création et la manipulation de sprites. Le menu présente 9 options. La première est une "démo" des possibilités de Graphic City. Sprite 16 vous permet de voir et sauvegarder des tables de sprites en 16 couleurs. Suit toute une série d'options dont la capture des sprites et leur incrustation sur une page écran, la fusion de deux pages de lutins, la défninition de la trajectoire des dessins redéfinis. Tout est possible en ce qui concerne la gestion d'un jeu d'arcade,





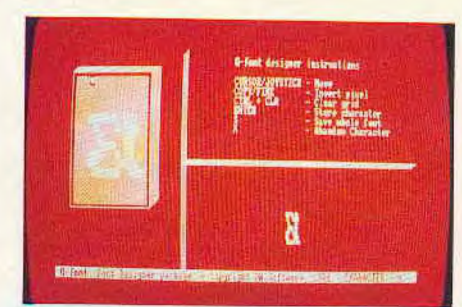
par exemple. Il vous suffira, en BASIC, de changer les routines binaires et de placer les RSX (I CLB, I SHOW) dans vos programmes. Si le jeu de caractères standards vous laisse de marbre, il vous reste la redéfinition des symboles. Le résultat peut même être sorti sous forme de lignes de SYMBOLS données. Si la notice était un peu plus claire, le logiciel serait parfait.

PRINT MASTER

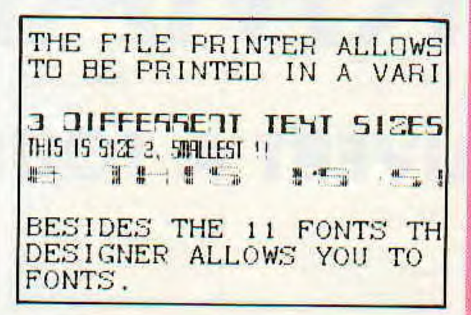
Un des seuls logiciels de sa catégorie, Print Master se propose d'égayer votre



imprimante. Pour cela, il dispose de nombreux jeux de caractères redéfinis (sur l'imprimante, j'insiste). On trouve les fontes CHICAGO, CITY, COUNTDOW etc. Chaque police est inscrite sous forme de programme binaire. Il suffit alors d'appeler la routine correspondante puis de faire un CALL pour accéder au jeu de caractères désiré. Il est possible d'insérer les instructions de chargement de taille, choix de fonte, inversion, soulignement,



à l'intérieur d'un document tapé sous traitement de texte. Le programme ASC PRINT est utilisé afin de sortir le résultat. Un éditeur de symboles complète la panoplie et vous ouvre la voie de la création. Enfin, dernier module, un programme de hard-copy d'écran graphique prenant en compte les 16 couleurs et les restituant grâce à des niveaux de gris. PRINT MASTER est utilitaire complet qui transformera votre imprimante.


THE FILE PRINTER ALLOWS
TO BE PRINTED IN A VARI

3 DIFFERENT TEXT SIZES
THIS IS SIZE 2, SMALLEST !!

BESIDES THE 11 FONTS TH
DESIGNER ALLOWS YOU TO
FONTS.

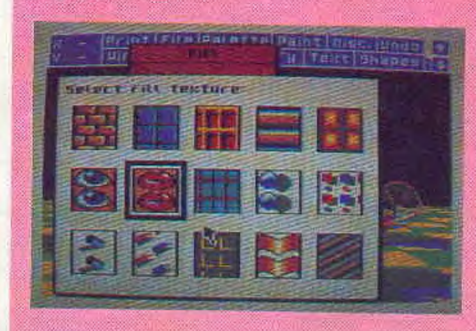
THE ADVANCED OCP ART STUDIO



Je vais finir par manquer de superlatifs. Pourtant, ce logiciel est le meilleur logiciel de dessin sur Amstrad. Son gros défaut : la place mémoire nécessite l'emploi du 6128 (ou bien il faut ajouter une extension 64 K aux 464 et 664). Parmi les innombrables options, on trouve du classique : traçage de droites, de cercles, ellipses, carrés et de l'originalité : conversion des dessins dans les 3 modes de l'Amstrad, manipulation des fenêtres en



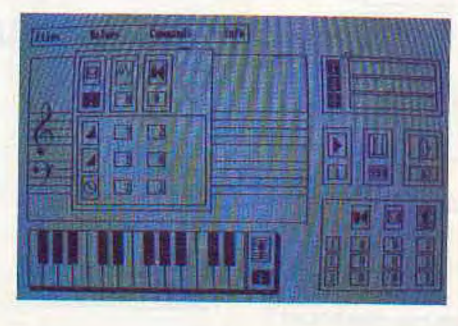
agrandissements, rotations, masquages des essais. Palette sur les 27 couleurs avec possibilité de cycles. Il y a également un éditeur de motifs de remplissage et différents modes logiques de superposition (AND, OR, XOR). Menus déroulants et curseur en forme de flèche, le "look" Macintosh peut être encore accentué en employant une souris (AMX ou KEMPTON). Utilitaire à essayer rapidement.



THE ADVANCED MUSIC SYSTEM



La version "advanced" de ce programme propose 3 utilitaires qui ont tout pour séduire les musiciens sur Amstrad. Le premier module et le plus important est, en fait, le compositeur. Les 3 voies sont accessibles, symbolisées par 3 portées avec clés à l'appui. Toutes les options sont logées dans la barre de menu. On trouve : sauvegarde et chargement de mélodies, chargement du tempo, tonalité, mise en place des altérations et de la mesure, indicateur de la



capacité mémoire restante. Un synthétiseur incorporé permet de manipuler facilement les enveloppes de ton et de volume. Le deuxième module est le "Linker", celui-ci permet une véritable symphonie puisque les morceaux de musique sont joués les uns à la suite des autres avec possibilité de répétition et de changement de tempo. Le 3e module est un éditeur de partitions. Là également, beaucoup d'options et de paramètres : avec ou sans altération, tonalité et paroles. Sans nul doute un des meilleurs logiciels du genre sur Amstrad.

1er CONCOURS INFORMATIQUE

OUVERT A TOUS

Règlement

Article 1 : les éditions SORACOM, par l'intermédiaire de la revue AMSTAR, organisent un concours ouvert à tous les lecteurs de la revue.

Article 2 : l'auteur devra fournir un programme de jeu sur AMSTRAD. Le sujet est libre.
Le jury tiendra compte de l'innovation et de la présentation du dossier ainsi que de la compatibilité entre les CPC 464, 664 et 6128.

Article 3 : l'œuvre devra être envoyée avec une note explicative et le logiciel présenté sur cassette ou disquette afin d'être reproduit sur papier.

Article 4 : la date de clôture est fixée au 31 août 1987, le cachet de la poste faisant foi. Le résultat paraîtra dans le numéro d'AMSTAR de novembre 1987.

Article 5 : les réalisations retenues seront publiées dans la revue organisatrice. Le concurrent devra accompagner son envoi d'une lettre manuscrite certifiant qu'il est l'auteur de l'œuvre et qu'elle n'a pas été diffusée à aucune autre revue.

Article 6 : chaque programme devra être accompagné du questionnaire ci-dessous. Aucune photocopie ne sera acceptée.

Article 7 : chacun des auteurs des programmes retenus recevra en prix un certain nombre de logiciels répartis en fonction de la place obtenue dans la liste des gagnants. Les œuvres publiées seront également rémunérées.

Article 8 : le fait d'envoyer une œuvre pour le concours entraîne ipso facto l'adhésion au présent règlement. Le jury est souverain, et ses décisions seront sans appel.

COUPON DE PARTICIPATION AU CONCOURS INFORMATIQUE AMSTAR

LE PROGRAMME

Nom du programme : ....

Taille en kilo-octets : ....

Fonctionne sur :
☐ CPC 464
☐ CPC 664
☐ CPC 6128

Nécessite :
☐ imprimante
☐ modem
☐ autre (précisez ci-dessous)

....

LE PROGRAMMEUR

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal ....

Ville .... N° téléphone ....

Profession .... Age ....

Signature





B.P 937 _ 27009 EVREUX Cédex
TEL 32 28 91 39

MINITEL 32_28_19_79.

JEUX

TITRES	K7 / D7
[illegible]	[illegible]

COMPILATIONS

TITRES	K7 / D7
[illegible]	[illegible]

TOP 20

TITRES	K7 / D7
[illegible]	[illegible]

EDUCATIFS

TITRES	K7 / D7
[illegible]	[illegible]

TITRES	K7 / D7
[illegible]	[illegible]

Accessoires et Matériels

[illegible]

UTILITAIRES

[illegible]



DISQUETTE VIERGE AMSOFT Avec Boitier Plastique

Prix CONTACT

3" 24F

Grands Titres à Petits Prix

[illegible]

MOONRAKER I



47F

CATALOGUE de LOGICIELS sur simple DEMANDE

PC et Compatibles
ATARI 520 ST
ATARI
SPECTRUM
MSX I et II

A RENVOYER A CONTACT'EURE _ B.P 937 _ 27 009 EVREUX Cedex

BON DE COMMANDE

TITRES	PRIX
DANS TOUS LES CAS Participation Aux Frais De Port Et d'Emballage	+15F

☐ Contre Remboursement .... +20F

☐ Carte Bleue — TOTAL

☐ Mandat

☐ Chèque — VALIDITE __/__ Signature:

Renseignements concernant votre ordinateur
☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ AZERTY ☐ QWERTY ☐ D7 ☐ K7

NOM_Prénom
ADRESSE
Téléphone:
CODE POSTAL ________ VILLE

CATALOGUE ☐ PC ☐ ATARI ST ☐ ATARI ☐ MSX ☐ SPECTRUM

BON DE COMMANDE

AMSTAR (n° 1-n° 8)

☐ Cassette (Franco de port) 45 F ____

☐ Disquette (Franco de port) 110 F ____

TOTAL GENERAL FRANCO ____

Port en sus 10 % pour envois par avion

Nom : __________ Prénom __________

Adresse : ____________________

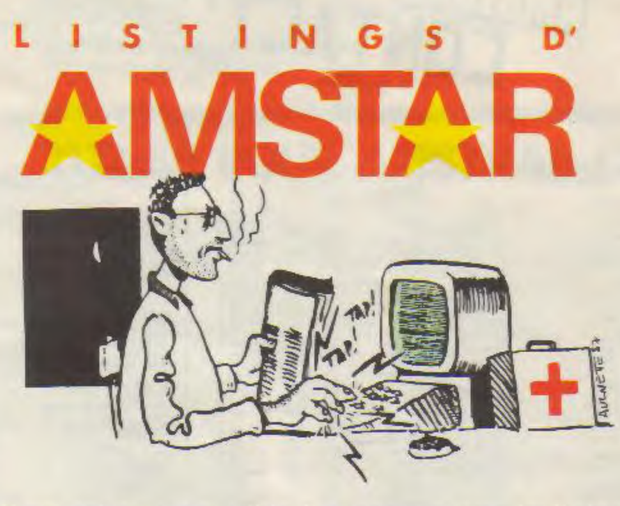
Code postal : ________ Ville : ________

Date : __________ Signature : __________

Merci d'écrire en majuscules.

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM. Retournez le bulletin ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

LISTINGS D' AMSTAR



Il est maintenant possible de se procurer tous les listings, parus dans AMSTAR depuis le premier numéro, prêts à l'emploi sans être obligé d'attraper des crampes dans les doigts pour cause d'utilisation prolongée de votre clavier !...
En effet, nous les avons tous regroupés sur cassette ou sur disquette : vous avez ainsi 11 jeux à votre disposition (du n° 1 au n° 8 inclus). Si vous êtes intéressé, remplissez le bon de commande ci-contre mais, attention, le tirage étant limité, les commandes seront honorées dans la limite du stock disponible. (Alors, soyez les plus rapides !...).

PROTÉGER VOTRE AMSTRAD

TOUS LES SACS ET HOUSSES SONT ADAPTÉS A CHAQUE TYPE DE MATÉRIEL ET LES PASSAGES DE CABLES SONT PRÉVUS.





☐ Sac pour Amstrad (clavier) CPC 464☐ 664☐ 6128☐ PCW 8256.☐
Coloris : bleu, gris ou sable.
Prix : .... **290 F** TTC

☐ Sac pour moniteur Amstrad monochrome ☐ couleur. ☐
Coloris : bleu, gris ou sable.
Prix : .... **400 F** TTC

☐ Housse pour Amstrad (claier) CPC 464☐ 664☐ 6128☐ PCW 8256☐
Coloris : beige, blanc, bordeaux, noir, marron.
Prix : .... **130 F** TTC

☐ Housse pour moniteur Amstrad. mono ☐ couleur ☐
Coloris : beige, blanc, bordeaux, noir, marron.
Prix : .... **130 F** TTC

Pochettes disquettes 3" ou 3,5"
☐ pour 1 disquette ...... **29 F**TTC
☐ pour 6 disquettes .... **116 F** TTC
☐ pour 10 disquettes .. **150 F**TTC
☐ pour 32 disquettes .. **200 F** TTC
Coloris : gris, bleu ou sable.

Les sacs pour claviers AMSTRAD 464 - 664 - 6128 comprennent 1 poche pour le clavier plus 1 autre du même volume pour y ranger les accessoires.



17, rue Russeil - 44000 NANTES

POUR COMMANDER : Retournez-nous cette publicité en cochant le ou les produits que vous désirez recevoir et en remplissant le bon ci-dessous. Pour les coloris, rayez les mentions inutiles.

- Port PTT à ajouter au montant de votre commande : 25 F
- Joindre votre règlement par chèque ou mandat à votre commande.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

.... Tél. ....

Signature :

PARTICIPEZ A AMSTAR !

Remplissez soigneusement ce coupon et joignez-le à votre programme. Envoyez le tout à :

AMSTAR
La Haie de Pan
35170 BRUZ

Le programmeur :
Nom : ______ Prénom : ______ Age : ______

Adresse complète : ______

Le programme :
Nom : ______

Taille : ______ Périphériques utilisés : ______

Support : ☐ CASSETTE ☐ DISQUETTE

Compatibilité (testée) avec : ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128

Attestation sur l'honneur

Je soussigné, ______, déclare être l'auteur du programme ci-joint et ne l'avoir jamais proposé à une autre revue.

Le : / / à :

Signature :

ANCIENS NUMEROS

(Franco de port)

Attention, n° 1 à 4 épuisés.

5, 6, 7, 8, 9, 10 **12 F** ______

Total Général ______

Entourez le (ou les) numéro(s) commandé(s).

Nom: ______ Prénom : ______

Adresse : ______

Code postal : ______ Ville : ______

Date : ______ Signature :

Merci d'écrire en majuscules.

Ci joint, un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM.
Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan -35170 BRUZ.

PROTEGEZ VOS REVUES !

BON DE COMMANDE CLASSEUR (port inclus)

NOM ______________________ Prénom ______________________

Adresse ____

Code postal ______________________ Ville ______________________

Je désire recevoir

- [ ] Classeur(s) THEORIC : 80 F
- [ ] Classeur(s) AMSTAR : 60 F
- [ ] Classeur(s) PCompatibles Magazine : 60 F
- [ ] Classeur(s) CPC : 60 F
- [ ] Classeur(s) MEGAHERTZ : 80 F

Signature

Ci-joint chèque de ________ F au nom des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

ABONNEZ-VOUS !

Je m'abonne à ***AMSTAR*** *pour 1 une durée de 1 an. (11 numéros) .... **100 F***

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de SORACOM.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

Signature

CADEAU

Le Hors-Série

N°1

DE CPC

avec une cassette

Bulletin d'abonnement à découper et à renvoyer. à AMSTAR. Service abonnements. La Haie de Pan, 35170 BRUZ.



6
SUPER
HITS
POUR AMSTRAD
AMSTRAD
MIAMI
VICE
GALIVAN
KNIGHT RIDER
SHORT CIRCUIT
TOP GUN
STREET HAWK
ocean
ocean
ocean
★OCEAN'S★
ALL STAR HITS
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.



95F.
APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD
Pierre BEAUFILS et Bernard DESPERRIER
SORACOM éditions INFORMATIQUE
90F.
MICHEL ARCHAMBAULT
PRATIQUE DES IMPRIMANTES
SORACOM informatique
Denis BONOMO
Eddy DUTERTRE
COMMUNIQUEZ AVEC VOTRE AMSTRAD
CPC 464 - 664 - 6128
SORACOM INFORMATIQUE
95F.
+port 10%
45F.
JOUEZ AVEC AMSTRAD
Stéphane-Laurent Pascal KERLOCH
SORACOM informatique
L'UNIVERS DU PCW
PATRICK LEON
SORACOM INFORMATIQUE
119F.
MICHEL ARCHAMBAULT
PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD
SORACOM informatique
85F.
Michel Archambault
MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD
SORACOM informatique
85F.
Nom
Prénom
Adresse
Désignation
Qte
Prix
Frais de port
Total
BON DE COMMANDE
SORACOM éditions
La Haie de Pan
35170 BRUZ